QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 DICEMBRE - ANNO II N. 12 - 1989 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

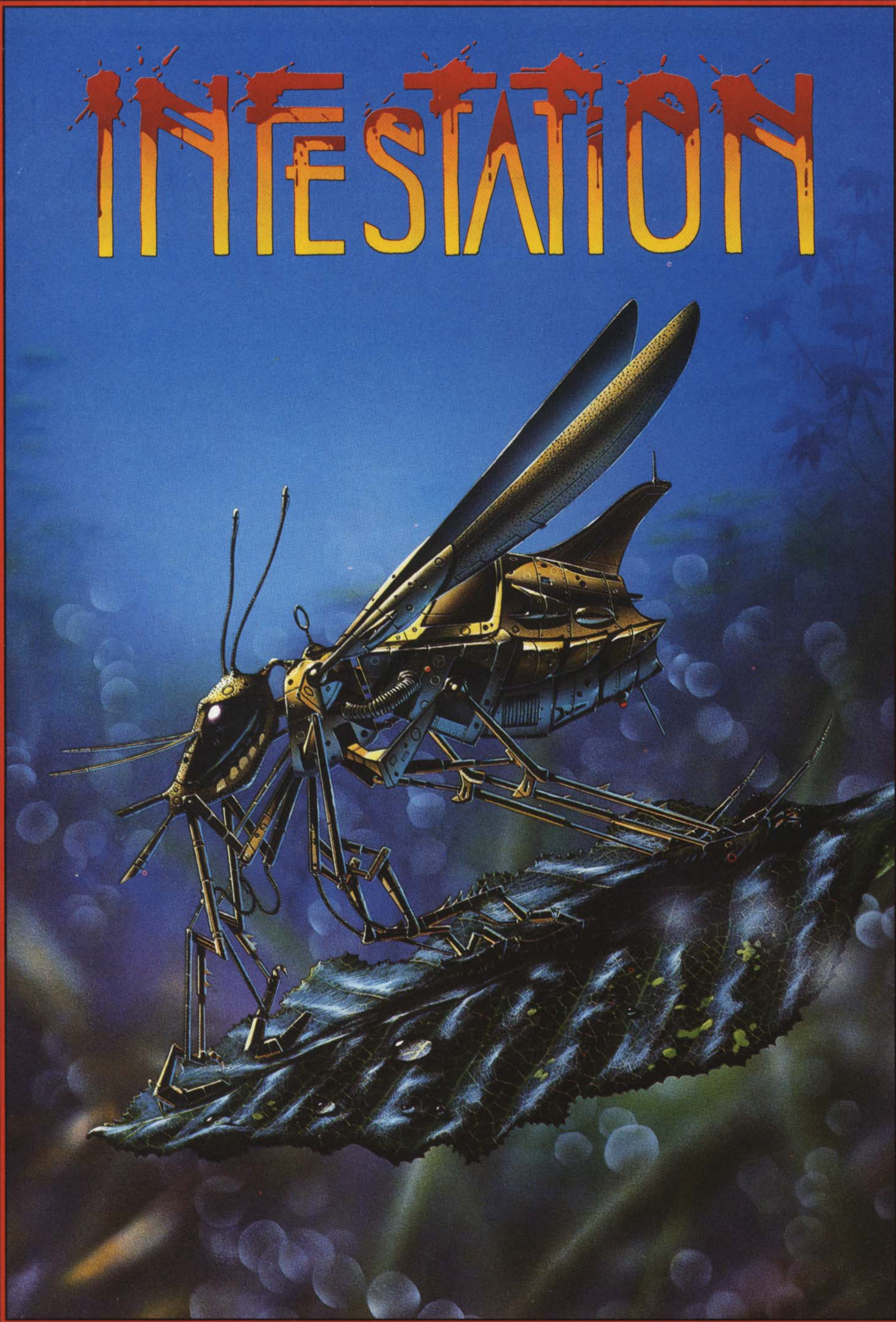


UTILITY:
KIT SCUOLA
COLORIX VGA

LA SOLUZIONE DI INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE ADVENTURE

NOVITA'
IT CAME FROM THE DESERT
GHOSTBUSTERS II
CHAOS STRIKES BACK

UNIVERSO PARALLELO
IL MONDO DELLE MINIATURE











INFESTATION

Are you ready for a new level of realism in computer games? Are you prepared for an atmospheric experience you will never forget? Can you cope with super-fast solid 3D vector graphics? Will you venture into the unknown, alone, and armed only with a single pulse rifle? Can you overcome the INFESTATION?

INFESTATION takes computer games to a new level of realism. It creates a complete environment stunningly rendered in super-fast solid 3D vector graphics. You are completely free to move within the game world, examining and manipulating objects just as you would in a real world. And, as in reality, you are not alone. Only, unlike those on Earth, the other occupants of Infestation's world are not very friendly at all . . .

Your task as Kal Solar, Agent of the Interplanetary Federation, is to travel to Alpha II, investigate and end the alien threat. Your mission will not be an easy one. As well as the mother alien and its eggs, you will have to deal with hostile droids and computer systems, radioactive areas, and things unknown.

INFESTATION is a truly atmospheric experience. Don't play this game when you're alone . . . it may well be your last!

Screen Shots from the Atari ST version AMIGA/ATARI ST £24.95

PSYGNOSIS – GAMES PEOPLE PLAY

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Access VISA

PSYGNOSIS

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
Hanno collaborato ai servizi: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi
Inviato dall'estero:
Anthony Remedios
Fotografia: Elias Willard
Grafico impaginatore: Esserrelle
Art director: Lavinia Piccini
Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità:
BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.
Tel. 02/55213486

Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)
Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.

In copertina: Space Ace by Ready Soft

Secondo quindicinale, altro giro, al regalo! E i regali, in questo inevitabile clima prenatalizio, ce li porta l'Activision e la Mirrorsoft che hanno deciso di abbassare sensibilmente il costo del software originale. L'Activision, in particolare, presenta sul mercato italiano a **18.000** lire per Amiga (Ssssshh! Contenete le esclamazioni di gioia!!!) una serie di ottime conversioni arcade come *Super Wonderboy, Galaxy Force, Power Drift e Fighting Soccer.* Ma, attenzione, la promozione è limitata al solo periodo natalizio ed è stata ideata per saggiare concretamente la situazione italiana. Il tutto potrebbe continuare e divenire definitivo, ma spetta a voi tutti decretare il successo dell'ottima politica di prezzi e garantirne la continuità. In parole povere, più di così le software house non potevano fare, almeno per il momento,: se non comprate software originale sarà meglio chiudere i battenti dell'industria informatica nel nostro paese!!! Sul suolo italiano è nata una nuova ditta importatrice di giochi originali; si chiama Softel, ha sede a Roma, e da oggi importerà e distribuirà, a prezzi concorrenziali, i migliori prodotti di case come la Elite, la Thalamus, la Anco, la Cognito e molte altre ancora. La maggior parte di tutto questo materiale verrà affiancata da istruzioni e manualistica interamente in italiano a cura della stessa Softel! Un'altra bella notizia, per noi, ma anche per tutti voi, è che VG & CW è la rivista più letta ed apprezzata da tutte le software house del Regno Unito: *In redazione c'è stata una tremenda fuga di gas!!!!!!!!!* In questo numero anche noi vi facciamo un regalo: la soluzione completa, con tanto di mappe e schemi (sudatissimi), dell'avventura "più amata dagli italiani", Indiana Jones & The Last Crusade. Nel prossimo quindicinale ci sarà poi un'altra specialissima strenna natalizia, un enorme poster di....(sorpresa!!), che potrete attaccare in casa, in un ufficio, sul cofano della macchina, insomma proprio dove vi pare!
Continuate a leggerci, **VG & CW** sarà sempre più bello!

SOMMARIO

ERRATA CORRIGE: IN QUESTO NUMERO TROVERETE LA PARTE MANCANTE DELLA SOLUZIONE DI THE TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS CHE PER ERRORE NON E' STATA PUBBLICATA PER INTERO SULLO SCORSO NUMERO

Spettabile Redazione, sono un felicissimo possessore di un Atari ST 1040, con drive esterno e monitor Philips 8833 (cosa ne dite della mia scelta?). Ho un problema da porvi che mi assilla terribilmente: posseggo una copia originale (credetemi, me l'ha comprata papà in Inghilterra) dello Spectrum 512, ma non sapendo l'inglese, non riesco a comprendere una cosa del manuale. In parole povere non riesco a stampare! Ho provato in tutti i modi con la solita combinazione ALT e HELP ma proprio non c'è nulla da fare. Mi potreste dire che debbo fare? Ringraziandovi anticipatamente vi faccio i miei migliori complimenti, anche perchè trattate con molta cura il settore Atari (siete unici!!).

Valerio Menghini
Macerata

Caro Valerio, il quesito che ti poni è purtroppo senza risoluzione; il dubbio che ti è venuto ci ha fatto impazzire un bel po', forse ancor prima che tu comprassi l'ST. Il fatto è presto spiegato. La Antic Software, che produce lo Spectrum 512, dichiara, proprio nelle pagine del manuale, che è stata volutamente tralasciata qualsiasi routine grafica perchè "non esiste nessun tipo di stampante, al momento, in grado di riprodurre fedelmente tutti i colori che vedete sullo schermo". L'unico modo per ottenere un hardcopy del video "e' quello di fotografare l'immagine che appare sullo schermo". Noi non ci crediamo proprio, visto che stampanti come la Xerox 4020 producono ottimi risultati con il rivoluzionario "getto d'inchiostro". Tornando a noi comunque, l'unico modo per stampare le schermate dello Spectrum, consiste nel convertire le immagini a 512 colori in formato Degas (c'è un apposito convertitore sempre sullo stesso dischetto dello Spectrum) e quindi stamparle con i driver appositi del programma ECA. Così si perdono tutte le varie sfumature, ma che ci vuoi fare: c'est la vie!!!

Fantastica redazione, sono un ragazzo di 12 anni e vi leggo da moltissimo tempo. State sempre migliorando e, rispetto alle altre concorrenti, state diventando sempre più imbattibili. Avrei alcuni quesiti da sottoporre ai vostri espertissimi esperti (la ripetizione ci voleva davvero!).

1) Esiste una versione di Sinbad Cinemaware per Amiga (è il computer che posseggo io), identica a quella che gira sugli IBM PC dei miei amici; la grafica e lo svolgimento sono diversi!

2) Sapete qualche trucchetto per New Zealand Story? Sono proprio bloccato al livello 1.3 e non riesco ad andare avanti (buuuuhh, vergogna!!!).

3) Quando arriverà per Amiga Fighter Bomber dell'Activision? Quanto costerà? Avrà davvero il manuale in italiano?!

4) Come avete fatto a stampare le mappe di Dungeon Master? Sono contenute nel programma? Anche nella versione Amiga?

5) Mi conviene comprare un drive esterno non marchiato Commodore per il mio Amiga invece che optare per uno originale per forza?! Che differenze ci sono? Potrei avere problemi di compatibilità con il software?

6) Che differenza c'è tra un joystick normale ed uno a microswitch?

Grazie per le risposte (spero che mi ascoltiate!) e tanti complimenti ancora!

Adriano Inchingolo
ROMA

Caro Adriano, grazie per i complimenti (qui in redazione ci siamo già trasformati in enormi lattine di Coca-Cola: gasatissime!!!) e passiamo alle risposte!

1) La Mirrorsoft, che importa e distribuisce in Europa tutto il materiale Cinemaware, ci ha assicurato che non esiste assolutamente nessun altra versione di Sinbad per Amiga oltre a quella già disponibile da qualche anno. Le differenze di programmazione su diverse macchine hanno implicato necessariamente alcune modifiche dell'impostazione del gioco.

2) Per i trucchetti vai subito a fine rivista (Consigli, Trucchi e Strategie) e...serviti da solo!

3)Fighter Bomber arriverà entro febbraio/marzo 1990, avrà il manuale in italiano e costerà...bho?! Il prezzo non ce lo ha saputo comunicare nemmeno l'Activision inglese!!

4) Ehhhhh, ce le siamo disegnate e stampate con un bell'ST e un certo programma chiamato DEGAS: tutto sudore della fronte quindi!!

5) Sì, ti conviene decisamente. La tecnologia attuale mette a disposizione di ogni utente drive esterni non solo uguali, ma addirittura migliori a quelli originali Commodore. Non c'è nessun problema di compatibilità, nè con il software, nè con l'hardware.

6)Un joystick a microswitch, che solitamente costa di più di uno normale, offre sensibilità maggiore e compatibilità perfetta con tutti i programmi che impiegano le classiche otto posizioni di gioco. Con un joystick normale potresti avere molti problemi di controllo.

Ciao!

Salve, mi chiamo Federica, ho 21 anni e da qualche tempo sono diventata appassionata di computer. Posseggo un PC IBM AT che sfrutto prevalentemente per elaborare testi o eseguire operazioni di database. Vorrei che gentilmente mi spiegaste le differenze tra schede grafiche Hercules, CGA, EGA e VGA perchè, a dire il vero, sono decisamente ignorante in materia.

Ringraziandovi moltissimo vi porgo i miei migliori saluti e auguri per la bella rivista!

Federica Fuschini
Como

Carissima Federica, ma chi l'ha detto che solo i maschietti si occupano di computer?! Appunto, diciamo noi, ecco una ragazza che ci scrive! Dunque, dunque, onde evitare di confonderti con troppi termini tecnici che probabilmente non ti direbbero proprio nulla, ti diremo che la scheda Hercules offre all'utente una rappresentazione grafica a due colori (bianco e nero, verde e nero, ambra e nero, insomma dipende dal monitor o dalle proprie preferenze). La GCA invece aumenta a quattro le tonalità disponibili, richiedendo la presenza di un monitor che le possa rappresentare. La EGA invece sviluppa ben 16 colori su schermo, costa ovviamente di più, e añch'essa richiede un monitor dedicato EGA. La VGA infine offre il massimo della tecnologia attualmente disponibile su PC, rappresentando fino a 256 colori su schermo con diverse risoluzioni (si arriva fino a oltre 1000 pixel x 800). L'impiego di queste due ultime graphic card è strettamente consigliato a chi ne sfrutta effettivamente le capacità per applicazioni grafiche, rappresentazioni, computer Art, ecc.

Mi chiamo Gianpiero Fabbro, sono di Ancona e posseggo un Commodore 64 a cui ho applicato, nel corso di un paio d'anni, lo Speeddos, alcune cartucce e mille altri interessanti accessori che mi hanno soddisfatto moltissimo. Ho letto recentemente le recensioni di Dragon's Lair e Space Ace sulla vostra bella rivista. Arriveranno anche per il mio CBM64? Avrei anche un'altro quesito a proposito del GEOS: si sa nulla di nuovi programmi applicativi o espansioni per questo utilissimo tool del C64?!

Gianpiero Fabbro
Ancona

Caro Gianpiero le tue domande hanno pronta risposta. Innanzitutto Dragon's Lair e Space Ace, così come li hai visti per Amiga, non saranno mai pubblicati per gli 8 Bit, a causa di ovvii problemi di memoria e programmazione. Forse ti è sfuggito il Dragon's Lair pubblicato proprio per il CBM64/128 qualche tempo fa?!

Per quanto riguarda il GEOS, gli importatori italiani non sanno darci ulteriori informazioni: non ci sono dunque nuovi prodotti in arrivo (sigh!). Ciao!

DIGIVIEW GOLD VERSIONE 3.0

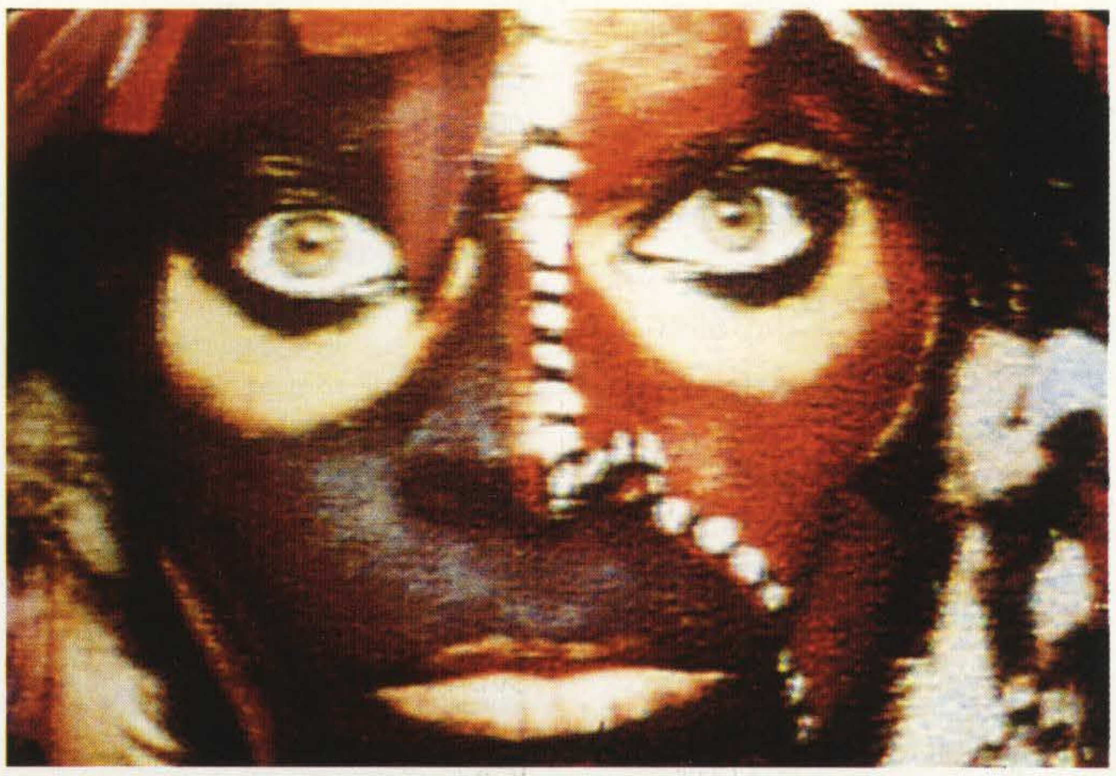
NEWTEK
AMIGA
IMPORTATORE: N.C.
PREZZO: 139 Sterline

Tutto nuovo e migliorato, chiaramente, rispetto alla precedente versione è il nuovo supporto digitalizzatore dedicato all'Amiga, che ormai nel campo della video art la fa da padrona. Secondo solo ai videodigitizer in tempo reale e all'environment Genlock, il Digiview creato dalla Newtek americana è da considerare il vero pioniere nella storia delle applicazioni grafiche Amiga.

Il Digiview Gold lavora innanzitutto in sistema PAL permettendoci così lo sfruttamento dell'intero schermo video; sarà comunque bene ricordare che le immagini ottenute ed elaborate con questo supporto hardware potranno essere mantenute tali (parlando di dimensioni dello schermo) solo con tool grafici che gestiscono lo stesso formato PAL. All'interno della voluminosa confezione troviamo il piccolo scatolino nero che realizza la parte hardware, la ruota in cartoncino con i tre filtri RGB, la comoda staffa in metallo per fissare quest'ultima alla telecamera ed infine un solo dischetto che contiene la porzione software. La staffa per i filtri si rivela particolarmente scomoda (se non inutile) qualora si impieghi un camcorder o una qualsiasi periferica di input video differente dalle telecamere di sorveglianza in bianco e nero consigliate dalla stessa NewTek. In Italia possiamo identificare nei modelli Philips le analoghe telecamere Panasonic descritte nel manuale. Tenete comunque presente che con questo tipo di Camere sarebbe preferibile utilizzare lampade fluorescenti (al neon cioè) per evitare riflessi ed effetti infrarossi che rovinerebbero l'accuratezza dello spettro cromatico in fase di digitalizzazione. Il software fornito al Digiview Gold presenta molte novità; innanzitutto è possibile lavorare con vari tipi di risoluzione; in sostanza si va dai soliti 320x200 punti fino ad un massimo di 768x580 (tenete presente che vi vuole più di un Megabyte onde evitare di rovinare in un bel "Insufficient or Fragmented Memory...")!! Si può comunque giostrare il tutto attraverso l'interlacciato, l'alta risoluzione (sempre ballerina!) fino ad ottenere risultati decisamente soddisfacenti, soprattutto tenendo presente che si lavora in PAL. Abbiamo quindi i soliti tre menu principali che si dividono nei Project, nella sezione di digitalizzazione e nel banco controlli per colori, telecamera, display video e palette cromatiche.

Si possono caricare tutte le immagini IFF e salvarne altrettante nello stesso formato o nello standard RGB (in bassa risoluzione con 32 colori e 192K di spazio richiesto per il salvataggio). Possiamo poi caricare ogni tipo di Palette associata ad un immagine e quindi stampare direttamente ogni videata. Non mancano i soliti istogrammi cromatici realizzati su ascisse ed ordinate che evidenziano il numero di pixel e la brillantezza attribuiti ad ogni colore base, blu, rosso e verde. Il tutto serve a vedere se l'immagine digitalizzata possiede la giusta quantità e proporzione di colori e di luminosità. Digitalizzare è sempre semplicissimo: basta posizionare uno dei tre filtri colorati sull'obiettivo e quindi selezionare il corrispondente colore dal menu Digitize.

Una sola operazione per il bianco e nero e tre, sommate automaticamente dal computer, per ottenere un immagine a 4096 colori. Attraverso il menu dei controlli possiamo modificare un'immagine digitalizzata in HAM (Hold & Modify a 4096 colori) in Halfbrite (con 64 toni cromatici), in bianco e nero o in Enhanced HAM, utile per far risaltare al massimo le sfumature del soggetto originario e la risoluzione video. Vi è inoltre una speciale routine, denominata Line Art, che cattura immagini monocromatiche tralasciando le svariate tonalità di grigio e reinterpretando la digitalizzazione in due sole tonalità. Non manca quindi il controllo "a levetta" della brillantezza, del contrasto e della saturazione, mentre appare migliorato il sistema di Dithering. Quest'ultima opzione permette di mescolare i colori ed amalgamarli in modo da creare nuove sfumature il più possibile vicine alla realtà. Tutto ciò serve particolarmente per tener conto e sistemare alla meglio tutti i colori (quasi due milioni) non compresi nei 4096 gestiti dall'Amiga. La Palette di base contiene le 32 tonalità su cui si basano i 4096 dell'immagine. Si può abbassare questo valore a piacere ed il computer rielaborerà di nuovo l'immagine automaticamente. Molto interessante, e finalmente migliorato, appare il pannello di controllo dell'input video. La digitalizzazione può svolgersi in tre velocità (Fast Scan, Normal Scan e Slow/Color Camera) e risultare così sempre più perfetta. Inoltre si può gestire l'area di schermo per il digitizer che può occupare tutto il video, metà od un quarto.





Vi sono anche i controlli del tracking, utili per sincronizzare il segnale video con l'hardware digi-view (ed eliminare quelle righe di scansione che derivano spesso da un camcorder) e della larghezza dell'immagine (opzione questa supplementare ai comandi di area schermo). Al tutto si affianca una serie di comandi completamente automatici che gestiscono il Digi Droid offerto dalla NewTek; si tratta cioè di un sistema di posizionamento filtri automatico che, montato alla telecamera, viene controllato direttamente da computer e menu a scomparsa.

Il Digi Droid bisogna però ordinarlo direttamente alla NewTek ed è un gadget pressochè inutile e particolarmente costoso (79.95 dollari!). L'hardware appare milgiorato e così pure la terza versione del software di gestione, che mantiene sempre l'immediata e semplice interattività.

Controlli incrementati, nuove routine e innovativi sistemi di risoluzione video (a patto di possedere gigantesche espansioni di memoria) rendono questo prodotto un validissimo tool per ogni utente.

Il Digi View Gold si trova già nel Regno Unito o si può direttamente richiedere alla NewTek, 115 W. Crane Street, Topeka, Kansas, 66603 U.S.A. (tel.: (800) 843-8934, 9-6 central time).

Val. Globale: 8.5

KIT SCUOLA 1-2-3-4

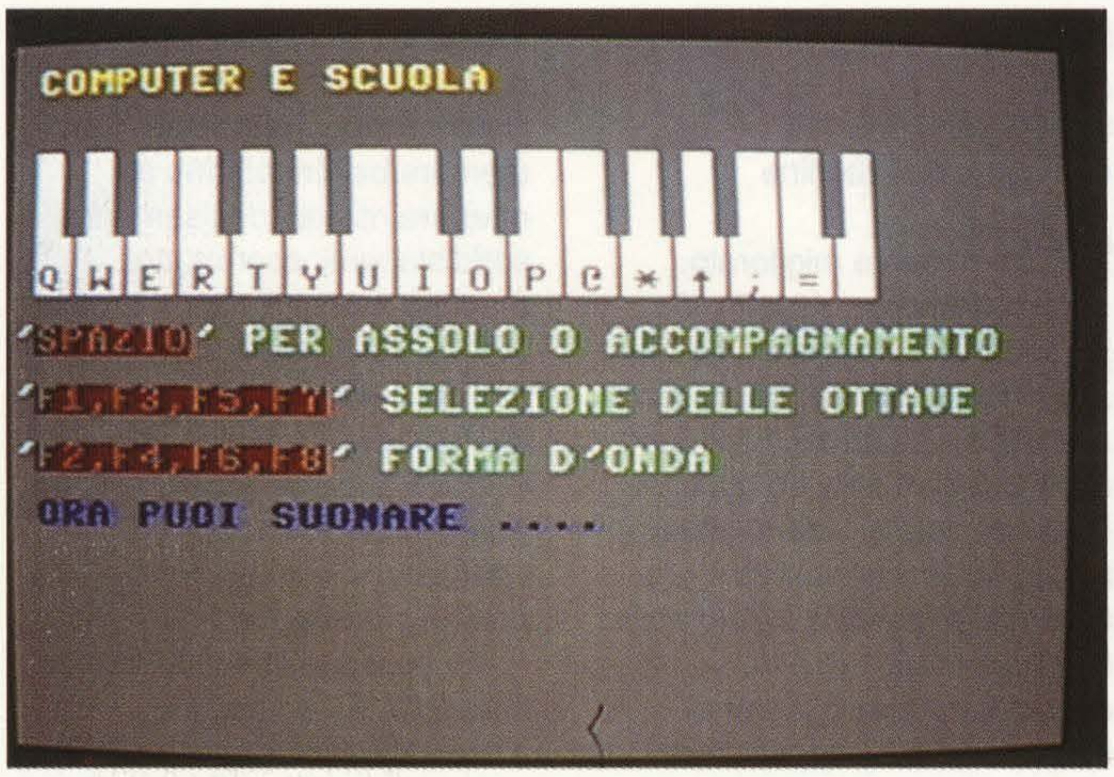
COMPUTER E SCUOLA SNC - C.T.O.
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 19.000(1-2)-24.000(3-4)
DISTRIBUTORE: C.T.O.

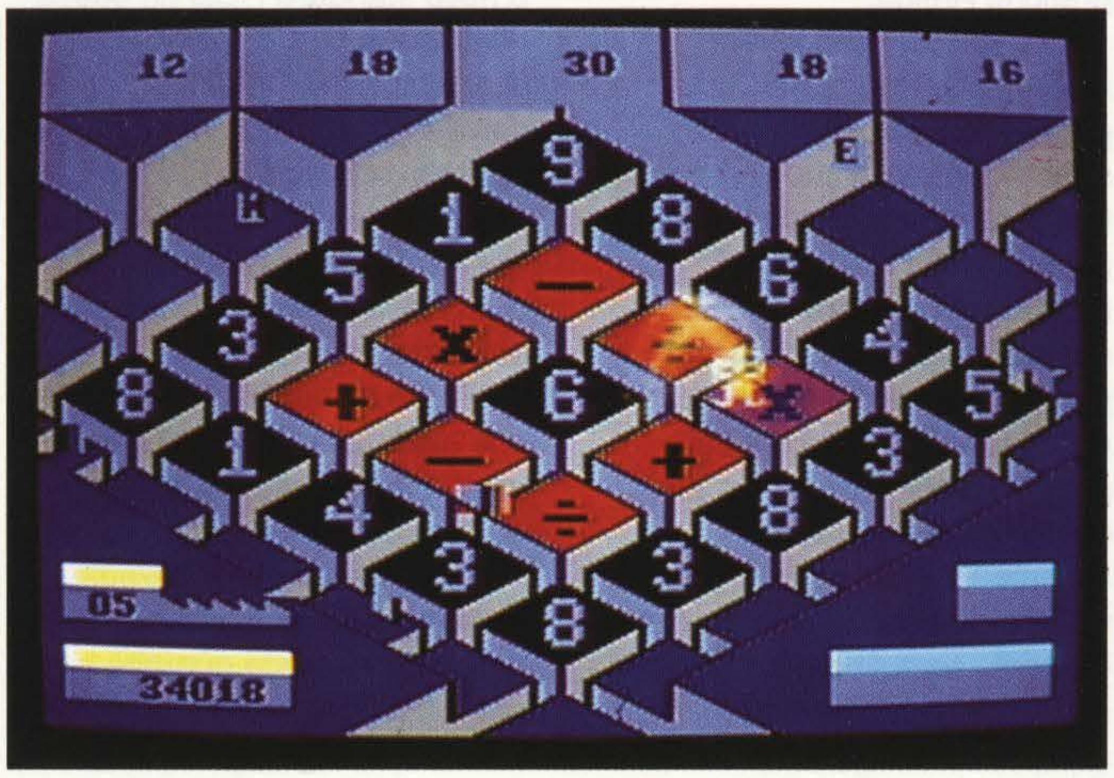
Un'originale proposta didattica e d'apprendimento ci arriva, graditissima, dalla C.T.O. di Bologna che ha di recente accluso al proprio catalogo software i quattro volumi Kit Scuola; si tratta di quattro interessanti raccolte di programmi applicativi, a carattere didattico, rivolte espressamente verso i più giovani utenti del "piccolo" Commodore 64/128. Nella prima collezione troviamo routine per imparare ed esercitare le facoltà di calcolo, la geometria piana, le percentuali, le tabelline e le sperimentazioni su assi cartesiani. Inoltre c'è il LOGO Commodore, linguaggio ancor più semplice del BASIC, adatto per accostare le "giovani menti" ai principi che regolano la scrittura dei programmi, un sintetizzatore musicale emulato su tastiera e alcuni giochi per continuare ad imparare le quattro operazioni e migliorare la velocità di calcolo.

Nella seconda raccolta, che come la precedente contiene sempre 20 programmi separati, abbiamo il comodo elaboratore di testi Easy Script, il Simon's BASIC in versione completa e, anche qui, una serie di test, quesiti e programmi didattici di vario tipo. Si va dall'apprendimento della geografia, con un videogame a "cartine mute" e note caratteristiche di ogni paese europeo, all'analisi delle sillabe, dei sinonimi e del lessico, e dall'astronomia (con il celeberrimo Visible Solar System) ad un'infarinatura di dattilografia. Abbiamo poi un eserciziario per le coniugazioni dei verbi, un addestramento pratico con le tabelline, l'analisi logica e un test per riconoscere le note musicali. Al tutto si aggiungono due database, per creare e gestire una biblioteca di classe e un dizionario di parole, e alcuni programmi creativi in cui si possono inventare ed animare sullo schermo fiabe, storie e mini dimostrazioni grafiche. Non mancano infine programmi per allenare la memoria visiva e per riassumere, in un unico test, tutto ciò che si è finora imparato.

Nel Kit Scuola 3 possiamo imparare l' italiano e l'inglese, facendo pronunciare correttamente ogni vocabolo al computer (si tratta del vecchio S.A.M.), sviluppare i concetti di equazione, giocare a Paroliamo, ad Hanoi (il classico gioco di logica con i cerchietti) e a l'Impiccato, studiare e suonare la tastiera del pianoforte e rinfrescare la nostra abilità di calcolo con le quattro operazioni. Inoltre potremo studiare il cielo con un secondo programma di Astronomia (più complesso del Visible Solar System), creare quiz didattici e sottoporci a vari tipi di test logici, basati sulle conoscenze che l'allievo ha acquisito.

Nell'ultimo Kit Scuola, dedicato espressamente alla logica e alla lingua, abbiamo due serie di giochi di parole e logica. Troviamo dunque cruciverba, enigmistica varia, indovinelli, quiz, il gioco dei contrari e altri test rivolti all'apprendimento dinamico del lessico italiano; per sviluppare





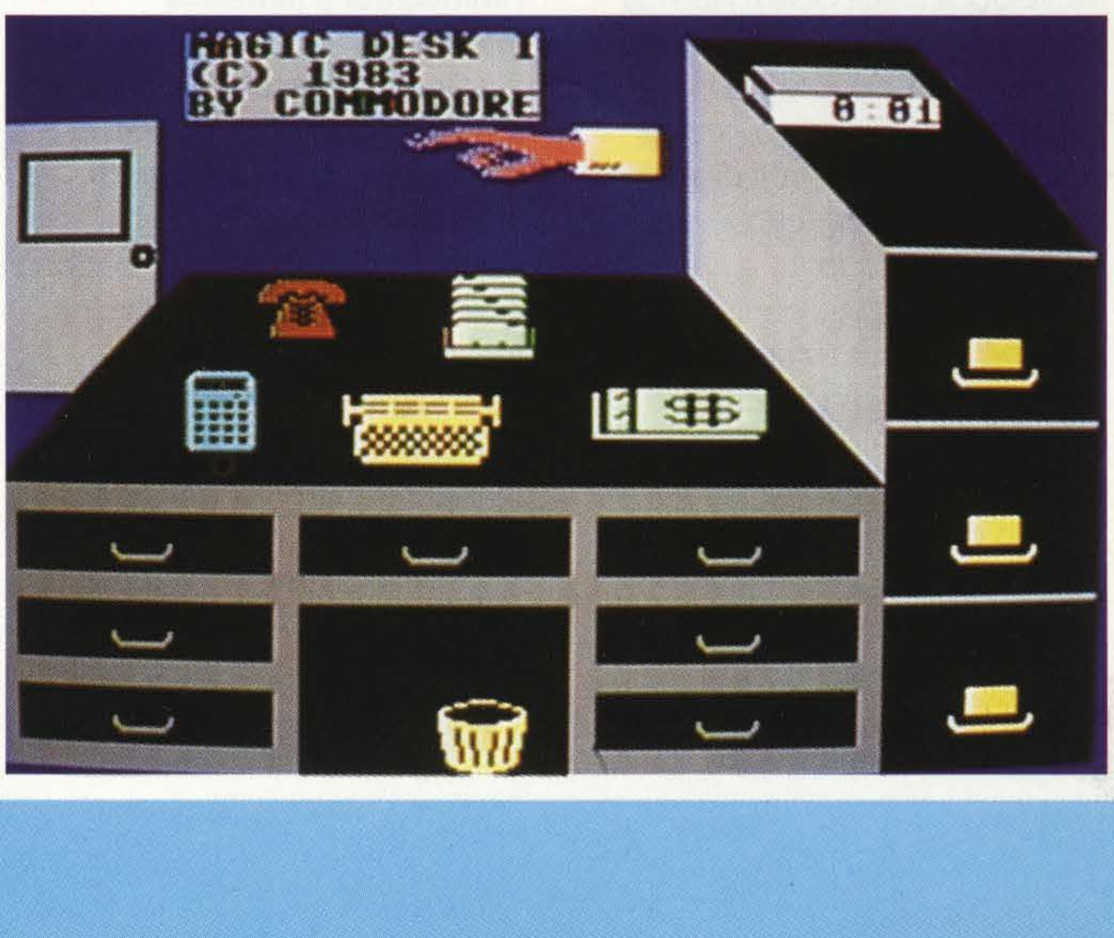
le qualità logiche invece potremo cimentarci con alcune mini-simulazioni matematiche e commerciali in grado di stimolare anche lo studente più smaliziato (ricordate il classico gioco delle "Limonate" già visto nel Disk Bonus Pack Commodore?!).

I Kit Scuola sono chiaramente dedicati agli studenti delle classi elementari e si indirizzano verso obiettivi matematici e linguistici. Il prodotto così come arriva nelle mani dell'utente si rivela però qualcosa di più di un semplice insegnante computerizzato in quanto, grazie alla presenza del LOGO, del Simon's Basic e dell'Easy Script, lascia moltissimo spazio all'immaginazione, alla creatività e, quindi all'intelligenza. Gran parte dei programmi contenuti nelle raccolte infatti sono scritti in BASIC e si prestano a qualsiasi tipo di arricchimento, modifica o miglioria che l'utente possa intravedere e creare.

Anche se in molti programmi contenuti nei Kit Scuola, i papà potranno riconoscere alcune gloriose utility del passato Commodore, le quattro raccolte sono state tradotte e sviluppate direttamente in italiano con una ricca e completa manualistica.

Kit Scuola è il regalo ideale o l'acquisto più giusto per accostare i nostri figli o, in generale, i più giovani appassionati di informatica alla scuola e far si che l'apprendimento si riveli il meno pesante ed il più piacevole possibile. Imparare "giocando" con il computer (come molte madri dicono!) è da oggi realmente possibile grazie agli stimolanti e completi Kit Scuola.

Val. Globale: 8



VG&CW YEP!

COLORIX VGAPAINT vers. 1.12

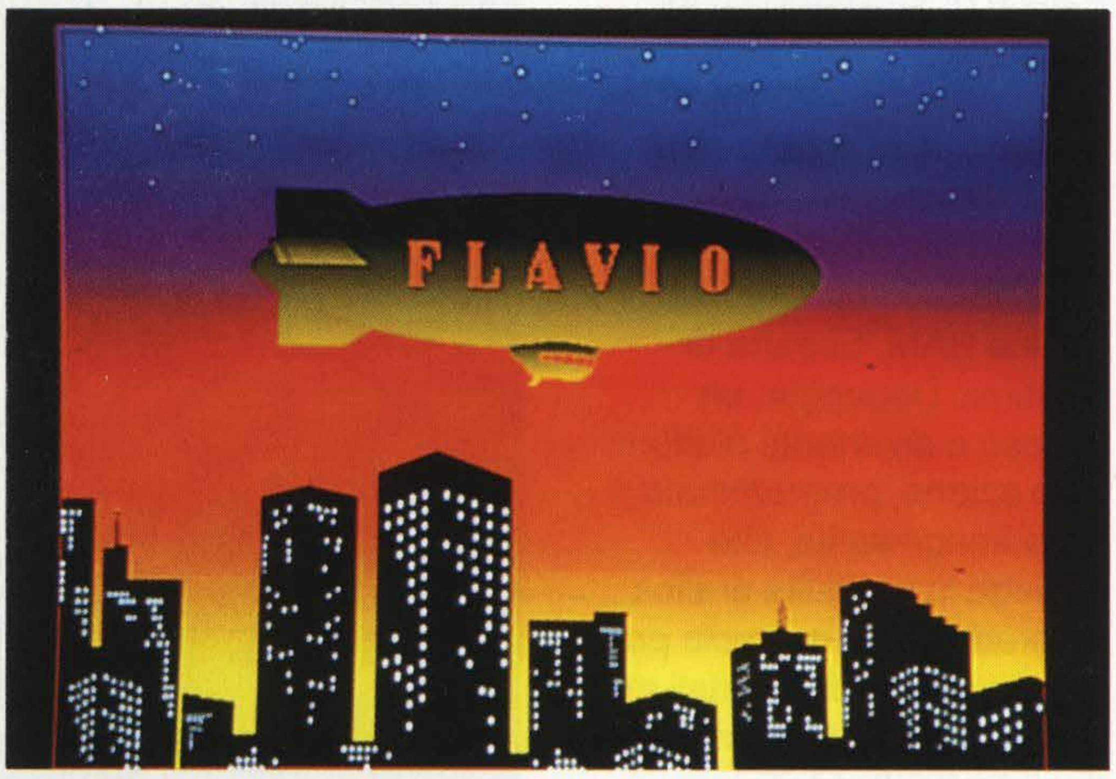
RIX SOFTWORKS INC.
IBM / MS-DOS COMPATIBILI
PREZZO L. 399.000
IMPORTATORE: TELAV INTERNATIONAL SRL

COLORIX è un paint in grado di girare su macchine IBM o compatibili, munite di scheda grafica VGA a 16 o a 256 colori. Le risoluzioni consentite variano dai 320X200 punti ai 640X480 agli 800X600 a 256 colori, selezionabili da una palette di 262.144. Con le schede ora in commercio è possibile lavorare anche con 1024X768 pixel a 16 colori. Negli USA sono già in vendita le nuove VGA che permettono di utilizzare 1024X768 punti a 256 colori sempre su una palette di 262.144. La cronica carenza di memoria, che perseguita ogni possessore di un IBM, è aggirata con l'utilizzo di uno scratch file (che volendo può essere creato su un disco virtuale per non penalizzare la velocità delle elaborazioni); le dimensioni di questo file dipendono dalla risoluzione utilizzata e dal numero di colori. Questo sistema consente al programma di lavorare con soli 384K di memoria RAM, è però indispensabile l'utilizzo del disco rigido, se si vuole avere una velocità di elaborazione accettabile. Per stampare le immagini mostrate dal video si deve caricare il PRINTRIX, prima del VGAPAINT, questa routine consente di lavorare con le più diffuse stampanti ad aghi e a getto d'inchiostro, sia a colori sia in bianco e nero; la risoluzione massima ottenibile con una 9 aghi è di 240X216 dpi.

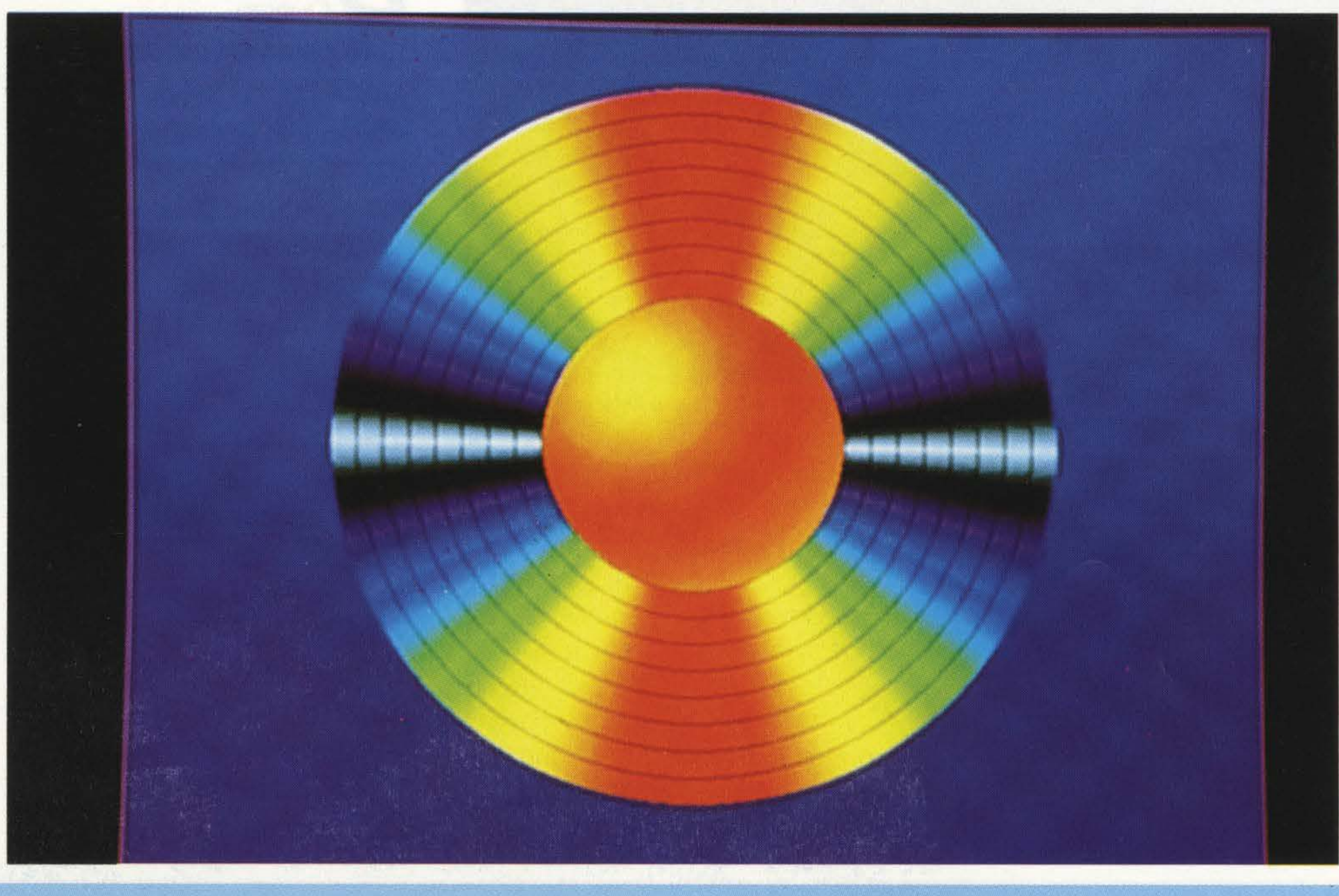
Con il programma viene data, in omaggio, una versione economica del PRESENT, una stupenda utility che permette di creare sequenze di immagini, effetti tendina, movimenti, variazioni di colori, ecc...

COLORIX ha la possibilità di convertire immagini in formato TARGA e di utilizzarle dopo aver ottimizzato la palette di colori. VGAPAINT utilizza un semplice sistema a menu che permette di passare da una funzione all'altra del paint. Questo sistema a menu e sottomenu è identico a quello usato dalla RIX per il suo famoso EGAPAINT, noto a quasi tutti i possessori di una "vecchia" scheda grafica EGA.

Il programma contiene un sensibilissimo ADJUST PALETTE, che consente di modificare qualsiasi colore, scegliendone uno fra i 262.000 a disposizione. E' inoltre possibile agire sui colori fondamentali R G B e sui valori H S V. Si possono così controllare la saturazione dei colori, la luminosità e le più piccole sfumature e tonalità. Sono inoltre presenti funzioni del tipo SMOOTH e SMUDGE che consentono effetti anti-aliasing, indispensabili per aumentare la definizione "visiva" dei particolari dell'immagine. Con i comandi contenuti nel menu GRADUATION è possibile creare gradazioni automatiche



di colori, per costruire sfondi od oggetti solidi. E' possibile ottenere gradazioni orizzontali, sferiche, diagonali, crescenti o decrescenti. Con il comando SMALL si possono salvare file in modo compresso, questa funzione permette di ridurre di quasi due terzi le dimensioni del file. Uno screen con estensione .SCF (640X480 punti con 256 colori) che può essere anche di 300-320 K, compresso non occupa mai più di 120-130 K. COLORIX è l'unico paint in commercio in grado di lavorare a 640X480 pixel o 800X600 a 256 colori su una palette di 262.144. A questo dobbiamo aggiungere il costo abbastanza contenuto e la possibilità di utilizzare altri programmi della RIX SOFTWORKS come il TRIX, lo SCANRIX ed il PRESENT . Un discorso particolare merita lo SCANRIX, che permette di digitalizzare immagini con uno scanner a colori SHARP e di utilizzare tali immagini col COLORIX. Questa possibilità (anche se costosa) fa del programma qualcosa di unico sul mercato e difficilmente riproducibile a breve. I vari SPLASH, PAINTBRUSH IV, ecc... non possono per il momento competere con il rivale. Unico neo del software è l'utilizzo del sistema a menu concatenati; solo un lungo ed approfondito utilizzo del programma permette di gestire senza problemi tutte le funzioni consentite dal software. Chi ha già utilizzato l'EGAPAINT non avrà sicuramente questo tipo di problemi. Il programma viene venduto sia su dischi da tre pollici sia su dischi da cinque, è completamente sprotetto e facilmente installabile su disco rigido con il classico COPY *.* .Concludendo non dobbiamo dimenticarci del PRESENT che permette di creare slideshow, gestire intere immagini o semplici frame che possono essere inserite su screen preregistrati che fanno da background. PRESENT è un vero e proprio linguaggio che serve a gestire immagini ed a creare effetti speciali. Fra breve dovrebbe essere immessa sul mercato italiano anche la versione professionale di questo potente software. COLORIX si rivolge a tutti quegli utenti, che non potendo spendere decine di milioni per acquistare schede grafiche del tipo TARGA o VISTA e programmi del calibro di LUMENA e di CRISTAL 3D, non rinunciano alla possibilità di creare ed elaborare immagini ad alta risoluzione, utilizzando un numero accettabile di colori, spendendo una cifra abbastanza contenuta.



Val. Globale: 8,8

La Mirrorsoft, in occasione del meeting tenutosi all'Hotel Palace di Varese lo scorso mese, ha presentato alcuni suoi nuovi prodotti. Ha fatto quindi la sua prima apparizione sugli Amiga italiani il primo videogioco che sfrutta la risoluzione grafica HAM. Si tratta di Dynamic Debugger, un curioso e divertente platform tutto azione, programmato dalla Imageworks, che impiega la modalità grafica sorpradescritta non solo per la descrizione dei fondali ma soprattutto per le animazioni degli sprite. Il videogioco con 32 colori è dunque destinato a finire. Sempre dalla Mirrorsoft arriva una stupenda simulazione programmata dalla nota PSS. Si tratta di Harpoon, un completissimo scenario di guerra navale nucleare che impiega gli ultimi ritrovati in fatto di programmazione grafica ed interattività. Harpoon, cui farà seguito l'attesissima simulazione di carro armato Tank, arriverà prestissimo per IBM PC e Amiga.

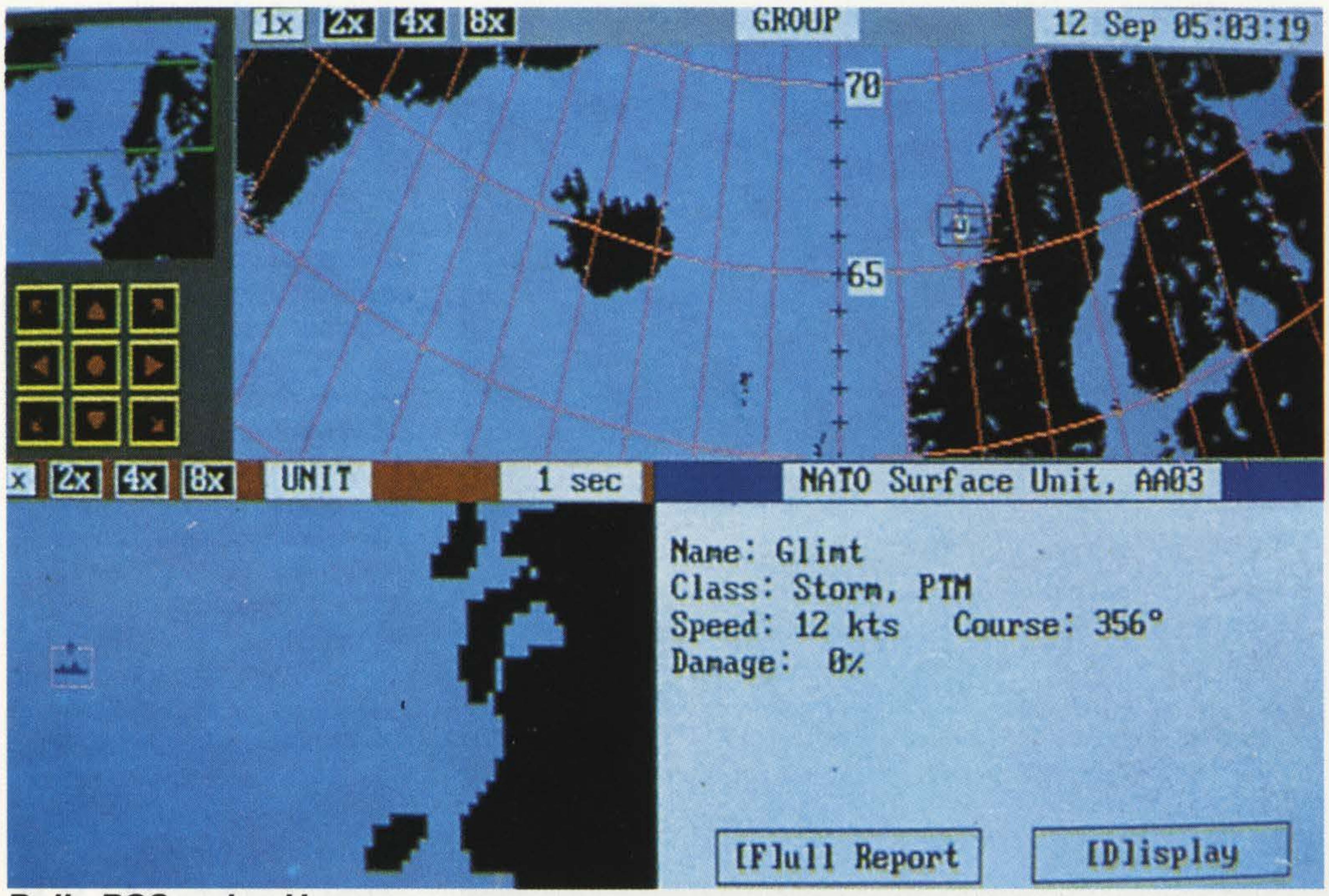


The Abyss è stato abbandonato da Activision

L'Activision non produrrà il videogame ispirato al lungometraggio The Abyss, attualmente in programmazione in molti paesi europei e negli Stati Uniti. Visto l'incredibile fiasco del film, la software house anglo-americana ha abbandonato questo progetto per ovvie motivazioni commerciali. Verranno comunque sfruttati due attesissimi soggetti cinematografici, di imminente programmazione, sui quali tuttavia giace ancora il più assoluto riserbo.

In occasione del recente meeting tenutosi all'Hotel Gallia di Milano, l'Activision ha presentato alcune sue nuove produzioni come Ghostbuster II, Prowerdrift, Super Wonder Boy e Galaxy Force, che verranno vendute nel periodo natalizio a prezzi incredibilmente convenienti. Le versioni per Amiga, ad esempio, costeranno solo 18.000: un durissimo colpo alla pirateria!!

Prossimamente dalla Activision arriveranno Dragon Breed, Atomic Robokid e Ninja SPirit, tre attese conversioni da bar. Come chicca finale, dalla nota software house arriverà anche il seguito di Millenium 2.2: contenti?!



Dalla PSS arriva Harpoon

Dalla US GOLD arriva l'atteso seguito di Outrun.

Si chiama Outrun Europa e, a detta dei responsabili US GOLD, impiega tecniche di programmazione notevolmente più evolute della precedente versione che aveva lasciato molto amaro in bocca a tutti i videogamer.

Ci troveremo dunque a scorrazzare per la Francia, il Belgio, La Germania, l'Inghilterra, la Svizzera e L'Italia (forse dal finestrino della Ferrari scorgerete la redazione di VG&CW),

in un'infinità di nuovissimi tracciati. Outrun Europa sarà presto disponibile per tutti i formati ad un prezzo molto interessante.



La magia dell'Unispec su Atari St



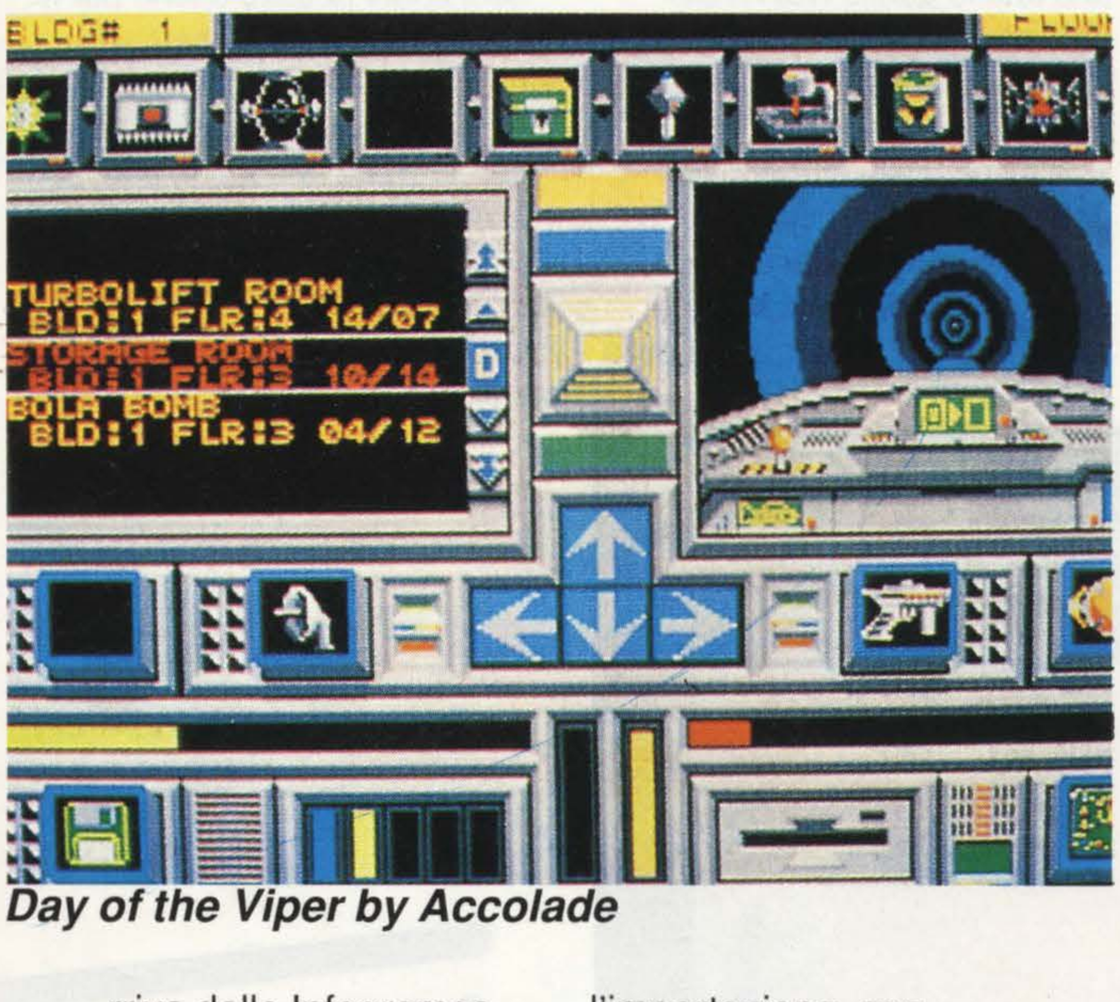
Drakkhen sempre da Infogrames!



Dragon Breed sarà presto convertito per home



Abracadabra: Elvira e ritornata!!



Day of the Viper by Accolade

Arriva dalla Infogrames, il seguito dell'originale Kult, alias The Temple Of The Flying Saucers. Si chiama Drakkhen, è un coloratissimo e intricato arcade adventure e sarà presto disponibile per Atari ST, Amiga e IBM PC. E' molto probabile l'importazione, con traduzione in italiano, da parte della C.T.O. di Bologna.

Elvira Mistress Of The Dark è diventato un videogame. Dopo aver ispirato l'omonima adventure alla Horror Soft, l'originale lungometraggio ha dato vita ad un intricato arcade-adventure prodotto sempre dalla stessa software house. In questo gioco dovremo aiutare l'avvenente fattucchiera a liberarsi dei fantasmi e dei demoni che infestano il suo nuovo castello.

Ottima grafica, tanta giocabilità e un pizzico di sano terrore sono previste per Atari ST, Amiga ed IBM PC!

A metà tra Neuromancer e Tau Ceti è la nuova produzione Accolade che si intitola Day Of The Viper. E' un intricata simulazione che si muove su una trama avdenture, realizzata con grafica tridimensionale ed effetti speciali esaltanti. Day Of The Viper sarà importato e distribuito prestissimo da C.T.O. per Atari ST, Amiga, CBM64/128 e IBM PC.

Si chiama Unispec, è prodotto dalla Trio Engineering, costa 49 dollari e serve a creare effetti speciali con tutte le immagini grafiche elaborate con lo Spectrum 512 sugli Atari ST. Unispec è una specie di Genlock tutto computerizzato che complete egregiamente e superbamente il rivoluzionario tool grafico della Antic Software. Prestissimo una recensione completa dell'Unispec su queste pagine!

TV SPORTS BASKETBALL

CINEMAWARE
AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER



Se fosse arrivato qualche giorno fa forse avremmo potuto inserirlo in un testa a testa con l'Omni Play Basketball della Gamestar ma, siamo sicuri che comunque ne sarebbe uscito vincitore; stiamo parlando del nuovo prodotto Cinemaware a carattere sportivo: l'atteso TV Sports Basketball.

Un gioco Cinemaware si impone e si differenzia sempre da ogni altro possibile concorrente per la sua incredibile e stupefacente freschezza, completezza ed originalità. Molte infatti sono le software house che si sono ispirate alla strutturazione vincente dei videogiochi interattivi, così come piace definire i propri prodotti alla casa madre dei mitici Sinbad, The Three Stooges e Rocket Ranger.

TV Sports Basketball è una simulazione professionale della pallacanestro "trasmessa" e vissuta nei pixel video proprio come una telecronaca televisiva americana. Ciò significa che oltre al gioco vero e proprio, la Cinemaware ha inserito spezzoni di presentazione pre e post partita, commenti, interviste, classifiche e attente analisi dei match, realizzate dai personaggi televisivi e dagli "addetti ai lavori" che "vivono" all'interno del programma. In campo scendono ben dieci giocatori, cinque per squadra, con differente aspetto, caratteristiche, velocità, abilità, destrezza e comportamento in gara. Non manca poi il classico editor che permette di creare dal nulla la propria compaggine o modificare ogni singolo atleta presente nel database del programma. Tv Sports Basketball prevede anche una maturazione di ogni singolo atleta, nel corso del campionato, in base alle esperienze che il computer e noi stessi gli faremo acquisire. Ma ciò che rende ancor più originale ed interessante la simulazione è la presenza dei Timeout, delle sostituzioni dei giocatori, dei replay, con velocità variabile, delle varie azioni (è possibile persino salvarli su disco per mostrarli agli amici e comporre un album di stupende istantanee di gioco) e la vastissima gamma di strategie d'attacco/difesa mai vista su ogni altro tipo di basket computerizzato.

Si può competere fino in quattro, giocando anche più campionati di durata variabile (c'è anche quello NBA a 82 partite), anche se quest'opzione è disponibile solo nella versione per Amiga.

Ottima, anzi, stupenda grafica, favolosi effetti sonori, tantissima giocabilità è una infinita carica di interesse aspettano tutti i veri amanti della pallacanestro in questa imbattibile produzione Cinemaware.

Purtroppo per tutti gli utenti ST l'attesa per TV Sports Football si prolungherà un tantino, in quanto, sussistono a tutt'oggi, seri problemi di compattamento del programma. La Cinemaware non ha infatto rivelato la data di pubblicazione del gioco per gli elaboratori ST, così come accade anche per It Came From The Desert.

Fino ad oggi tutti gli altri programmi del genere sono serviti come antipasto: adesso arriva il bello!

Val. Globale: 9



VG&CW YEP!

IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE/MIRRORSOFT
AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

La massiccia campagna pubblicitaria che ha preceduto il nuovo gioco Cinemaware ha investito anche il nostro paese dove, la stampa specializzata, ha liberamente imperversato presentando il programma, quando ancora doveva uscire, regalando pagine e pagine di pubblicità alla pirateria.

It Came From The Desert ha perciò iniziato a circolare in centomila versioni, tutte "taroccate" (come direbbe Ezio Greggio!), che molti grattacapi hanno dato ai videogiocatori amanti degli "interactive Movie" Cinemaware.

La versione originale, completa e garantita è però, fortunatamente, riuscita a toccare il suolo italiano e di ciò possono rallegrarsi gli amanti del software originale!

"Arrivò dal deserto" è un classico lungometraggio interattivo "coetaneo" del precedente Rocket Ranger e tratto direttamente da un classico cinematografico della sci-fi anni '50. Vedendo i formiconi giganti del gioco viene infatti spontaneo ripensare al terribile (soprattutto per gli scarsi effetti speciali!) Tarantula che nel 1956 terrorizzò le platee di mezzo mondo. Ci troviamo infatti in un tranquillo paesino dell'Arizona, chiamato "Alito di lucertola" (è tutto un programma!) che sta per essere sconvolto da una terribile minaccia.

La schiva e solitaria popolazione, poco più di quattro anime, dovrà infatti vedersela con un'invasione di formiche giganti assassine.

La causa di questa terribile mutazione è da attribuirsi all'arrivo di uno strano meteorite nel bel mezzo del deserto dell'Arizona. Lasciando agli sconvolti paesani il compito di rallentare l'invasione con il semplice uso delle armi e della forza bruta, noi e il nostro team di scienziati dovremo fronteggiare ed eliminare la terribile minaccia.

Il gioco, realizzato in ben due anni di duro lavoro da parte della Cinemaware, prevede moltissime fasi arcade, particolarmente varie e, purtroppo, cattivelle, unite a pochissima strategia, proprio come accadeva in Rocket Ranger.

Ci si sposta su ben 37 differenti locazioni di gioco, incontrando più di 20 personaggi che vivono la vicenda e potranno perciò esserci di particolare aiuto.

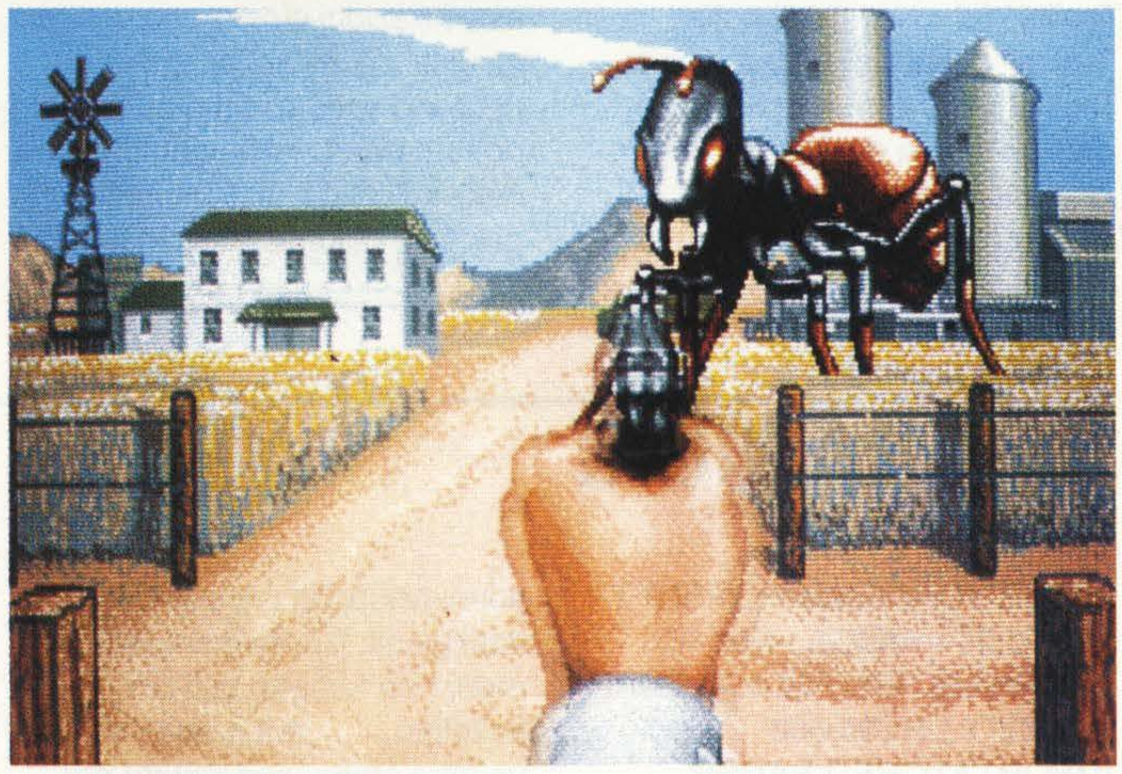
Si gioca con il mouse, adibito prettamente ai menu e, in generale, alle fasi tattiche del game, e con l'immancabile joystick che è divenuto ormai parte integrante dei "filmoni" Cinemaware.

Le fasi arcade sono particolarmente impegnative e richiedono più di una seduta per essere "digerite" completamente!

Gli effetti sonori sono a dir poco spettacolari così come l'accompagnamento musicale (forse il migliore dopo Defender Of The Crown), decisamente coinvolgente e...preoccupante!

Le pagine grafiche si succedono una dopo l'altra in una vera celebrazione della stupenda cinematografia computerizzata Cinemaware, con scrolling eccezionale ed una ricchezza di dettagli e



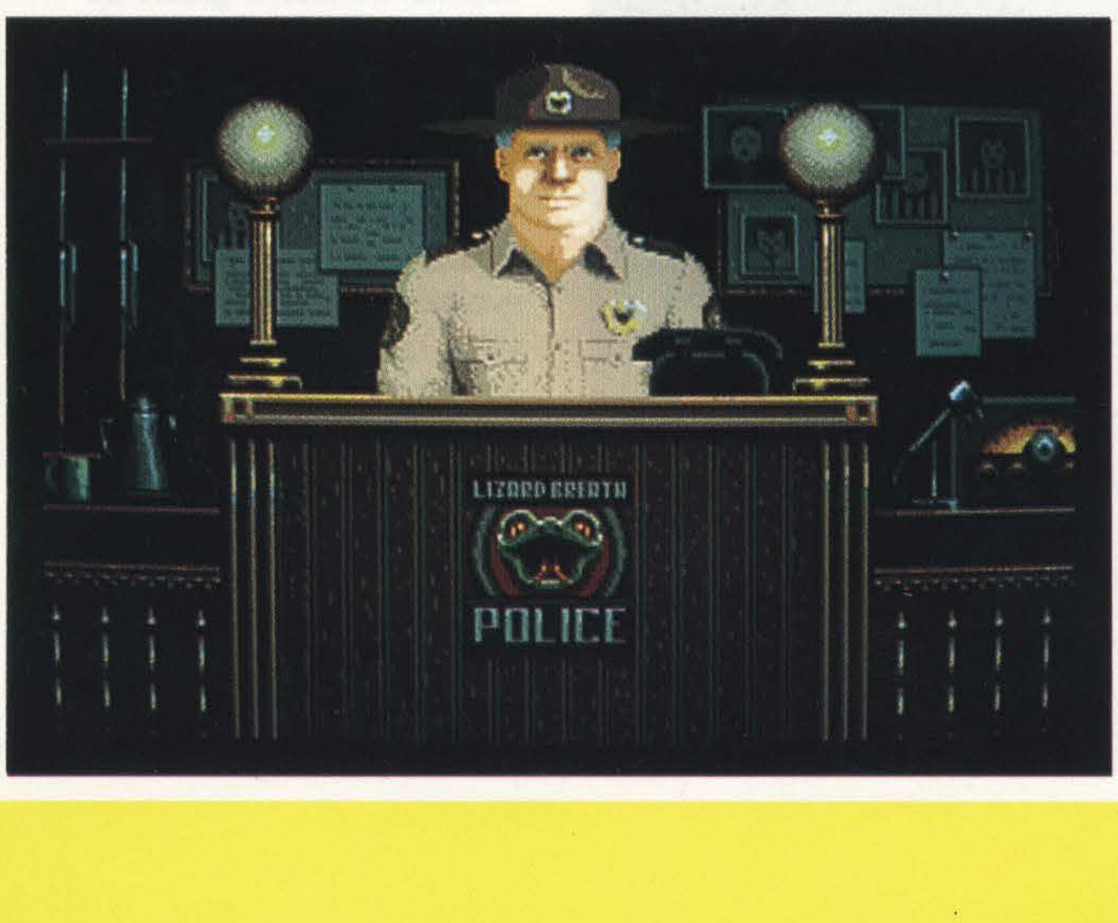


particolari senza dubbio insuperabile. Due, a questo punto, sono le cattive notizie: il gioco è davvero complicato (avete presente la stramaledetta scarsità di Lunarium e i terribili "crucchi" scazzottanti di Rocket Ranger?!?! Stessa cosa!) e per Amiga richiede necessariamente almeno 1 Megabyte di memoria. I tre dischetti programma infatti proprio non riescono a girare su i "poveri" 512 K base di Amiga. Mi sento quindi di consigliare caldamente l'acquisto di un'espansione visto che la Cinemaware si sta decisamente muovendo verso gli "orizzonti" Mega.

Nel complesso, anche se siete proprio a digiuno di questo tipo di videogiochi, non dovete assolutamente perdere quello che più di un game è un vero evento storico, che prende spunto dalla celebrazione più entusiasmante delle doti di Amiga.

It Came From The Desert sarà presto disponibile anche per gli IBM PC e la famiglia ST.

Val. Globale: 9



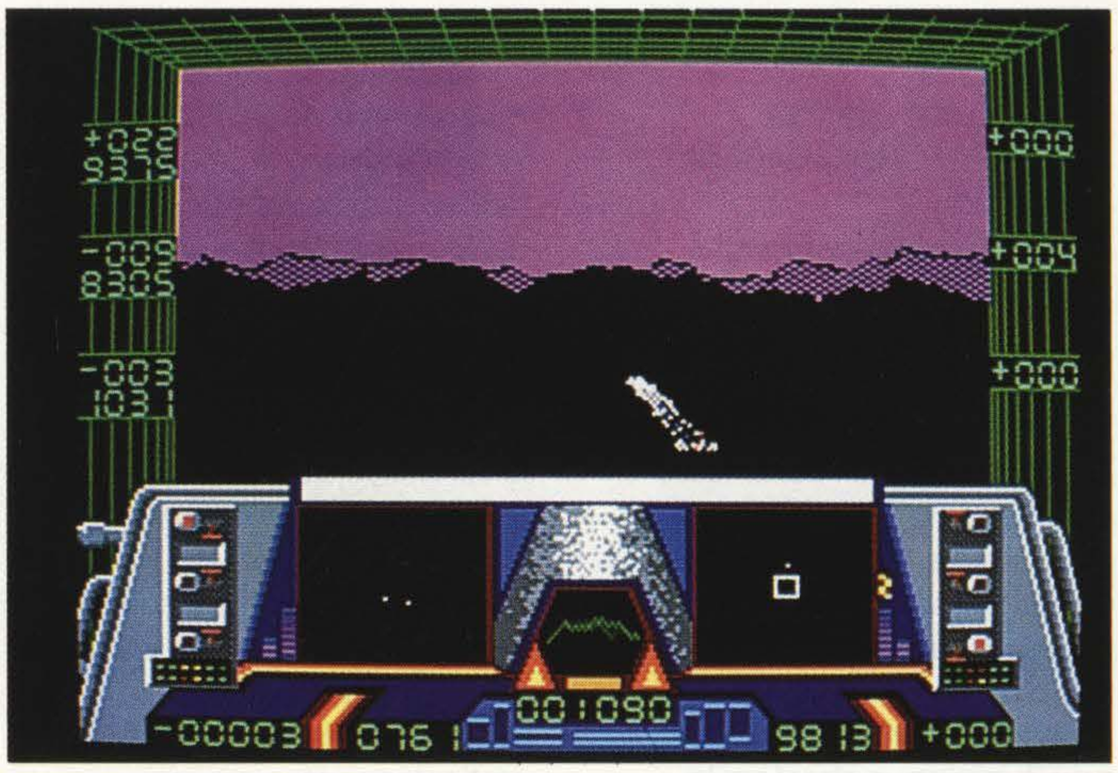
VG&CW YEP!

ENTERPRISE

MASTERTRONIC
IBM PC
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

No, non si tratta di un'ennesima avventura computerizzata del Capitano (ormai sarà diventato Commodoro, giusto?!) Kirk e dell'immancabile Spock; ciò che abbiamo tra le mani è, per così dire, una versione semplificata dell'arcinoto Elite Firebird. Enterprise, creato esclusivamente per gli IBM PC, è infatti una simulazione commerciale ambientata nel "solito" futuro remoto, nella "solita" galassia lontana, con le "solite" decine e decine di diverse forme di vita. Ciò che comunque più stupisce e stuzzica in questo gioco è l'estrema facilità di interazione che, grazie ai game designer Mastertronic, non richiede la lettura profonda di spaginate e spaginate di istruzioni. Poco più di una decina di comandi da tastiera uniti alla gestione mouse/joystick (quello che preferite) rendono infatti terribilmente giocabile Enterprise.

L'aspetto grafico, che sfrutta appieno le potenzialità EGA, realizza poi un impatto visivo ed un livello di coinvolgimento eccellente. Mediante poche regole del libero commercio stellare, con tanto di assicurazioni sul proprio carico e su eventuali assalti da parte dei pirati spaziali (immancabili!), potremo gettarci a capofitto nell'esplorazione di mondi e galassie lontane, cercando di



guadagnare quanti più soldi sarà possibile. Una simulazione dunque adatta anche per i classici smanettoni che odiano i libretti di istruzione e adorano il joystick. Unica pecca il sonoro che non prevede un'uscita su una Music Card o simili. Prezzo imbattibile, ottima qualità: un bel regaluccio per Natale!

Val. Globale: 8,1

TERRARIUM

IMAGEWORKS/MIRRORSOFT
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Terrarium è una arcade-adventure ambientato in un mondo fantascientifico contenuto in una bottiglia di vetro. Si tratta di un Terrarium (se c'era il mare era un Aquarium, giusto per spiegarvi il titolo!) in cui è proliferata flora e fauna e si sono sviluppati organismi intelligenti. Il tutto mi riporta alla mente un fumetto di Stan Lee intitolato......., ma questa è un'altra storia (soprattutto per quelli che leggono i comics americani!). Vestiamo i panni del Capitano Frontier, ex agente segreto che ora vive sul pianeta Assyndra. Frontier, all'inizio del gioco, viene però richiamato in servizio per sbrogliare un'intricata matassa; un gruppo di terroristi provenienti dal vicino pianeta Scritox ha infatti rapito l'eminente scienziato Slimms. Questi, che in carne ed ossa si dimostrerà poi un'avvenente, quanto intelligente, biondona, è stato miniaturizzato insieme all'armata di terroristi-invasori e rinchiuso nelle segrete di un castello contenuto nel Terrarium. Morale della favola: il Terrarium si trova proprio vicino a Frontier, nel suo laboratorio su Assyndra e il nemico sta cercando di sfruttare la mente della scienziata per mettere in atto un terribile piano di invasione. Se lo scopo verrà raggiunto un'intera armata uscirà dal Terrarium e, riguadagnando le dimensioni normali, metterà a ferro e fuoco l'intero pianeta. Il mondo in cui Frontier viene quindi proiettato (dopo essere stato ovviamente rimpicciolito) è composto da una morfologia svariata e dinamica; giungle, foreste, paludi, deserti e catene rocciose si aprono infatti davanti agli occhi di Frontier, celando ostacoli e pericoli di ogni tipo.



La via al misterioso castello e la liberazione del Dr. Slimms richiederanno dunque tutta l'abilità, il coraggio e l'impegno del Capitano.

Il gioco è visto in prospettiva tridimensionale, attraverso gli occhi di frontier, e grazie ad alcune fasi prettamente arcade che realizzano i combattimenti, le esplorazioni e gli incontri. Anche se non è possibile catalogare Terrarium sotto alcuna etichetta, dirò che l'intero svolgimento del gioco fa, a volte, l'occhiolino a The Krystal della Addictive.

Si gioca con il mouse o con il joystick sfruttando alcuni semplici comandi da tastiera.

Se cercate un bell'arcade adventure, Terrarium fa per voi: Ottimo lavoro Imageworks!

Val. Globale: 8,3

THE CHAMP

LINEL
CBM64/128 - AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: SOFTEL


Adrianaaaa!!!

Prima di analizzare da vicino questa interessante simulazione sportiva, vanno spese due parole al riguardo di chi la importa nel nostro paese con ottima manualistica in italiano. La ditta si chiama Softel, ha sede a Roma e ha iniziato da poco un'intelligente opera di importazione/distribuzione di software di altissima qualità, mai apparso in passato nel nostro paese. Le mache più prestigiose tratta dalla Softel vanno dalla Elite alla Pandora e dalla Thalamus alla Anco. E' il caso dunque di The Champ che, anche se arriva dalla pressochè sconosciuta Linel (che a sede ninetepopodimeno che nel Lichtenstein), balza subito agli occhi come ottima simulazione di pugilato. I timidi ed inconcludenti tentativi di Seconds Out e Fright Night impallidiscono di fronte a The Champ e sono ormai da relegare nel passato più remoto.

Il gioco ci permette di vivere una vera sfida di pugilato in maniera particolarmente intelligente e realistica. Non si tratta solo di menar cazzottoni. Innanzitutto abbiamo una completissima e seria fase di allenamento che si articola (proprio come Gary Lineker's Superskills) sul salto della corda e due tipi di sacchi di dabbia da combattimento. Il tutto è messo in relazione, così come accade anche per i veri scontri sul ring, al morale e allo stato fisico del nostro pugile; queste sono infatti due caratteristiche da tenere d'occhio costantemente onde evitare di finire K.O. alla prima ripresa! I due fattori sono condizionati dal livello di allenamento e, ovviamente, dall'esito degli scontri. SI può giocare da soli o in due e registrare il nome del boxer e i vari progressi fatti direttamente su un disco dati creato dal programma. Inutile dire, a questo punto, che gli avversari proposti dal computer sono molti, tutti incavolatissimi e, almeno all'inizio del gioco, dannatamente bravi. Lo scopo del gioco è quello di vincere, o almeno disputare, un campionato mondiale che comprende un massimo di 60 incontri per ogni pugile.

La gestione joystick è insolitamente articolata su ben tre set di posizioni; in totale abbiamo 11 differenti posizioni di attacco e di difesa, comprendenti anche una particolare serie di colpi attuabili nei corpo a corpo. Sul ring abbiamo tanto di arbitro che non se ne sta lì solo per bellezza, ma al contrario applica severamente tutte le vere regole della boxe.

L'aspetto grafico del programma è davvero eccellente e grazie soprattuto a più di 1300 frame di animazione, riesce a gestire i movimenti degli sprite con uno stupefacente realismo. La giocabilità è dunque ottima e pertanto terribilmente avvicente. Se poi aggiungo che la colonna sonora è firmata nientepopodimeno che dal Bill Conti (è quella originale di Rocky, tanto per capirci) il gioco è senza dubbio da acquistare al volo. 39.000 lire non sono tante per una vera, divertentissima simulazione di box che durerà nei vostri drive per molti mesi a venire. Grazie Softel!

Val. Globale: 9


Questa è la fase di allenamento

VG&CW YEP!

GHOSTBUSTER II

ACTIVISION
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Da non confondere assolutamente con The Original Ghostbuster, pubblicato sempre dall'Activision qualche tempo fa (si ispirava infatti alle avventure Cartoon degli Acchiappafantasmi), arriva Ghostbuster II, tratto direttamente dall'omonimo lungometraggio cinematografico.

Il film uscirà a Natale nelle sale di tutto il mondo, Dan Akrojd, Bill Murray e Sigourney Weaver saranno sempre lì ad acchiappare spettri e noi potremo impersonificarli ancora una volta in un classico shoot'em up. Ghostbuster II è diviso in più fasi (3 per la precisione), come già accadeva nel primo, che vanno completate una dopo l'altra (magari con l'aiuto di un trainer!!!).

Nella prima, dopo una stupenda serie di presentazioni, dovremo guidare uno degli eroi nel sottosuolo della metropoli infestata dai fantasmi. Scendendo a penzoloni con un cavo d'acciaio dovremo sparare a più non posso per eliminare spiritelli, creature svolazzanti e preoccupanti artigli che si estroflettono dai muri per acchiapparci.

Procedendo quindi nel gioco dovremo guidare nientepopodimeno che la Statua della Libertà che gli esseri d'oltretomba hanno animato proprio come una marionetta in gomma.

Si tratta di una fase a scorrimento orizzontale che ci ricorda molto da vicino il recente Silkworm della Virgin.



Nell'ultima porzione di gioco affronteremo il malvagio Vigo, capo dei fantasmi, in un misto di azione e strategia.

Tutte le varie fasi del gioco sono, in definitiva, caratterizzate da molta azione, tipologie shoot''em up e platform, e, chiaramente, molta difficoltà. Dire che Ghostbuster II è un gioco frustrante, almeno per i meno esperti, è inevitabile. L'Activision ci ha detto che esiste un Cheat Mode molto facile da trovare, ma prendete il tutto come voci di corridoio.

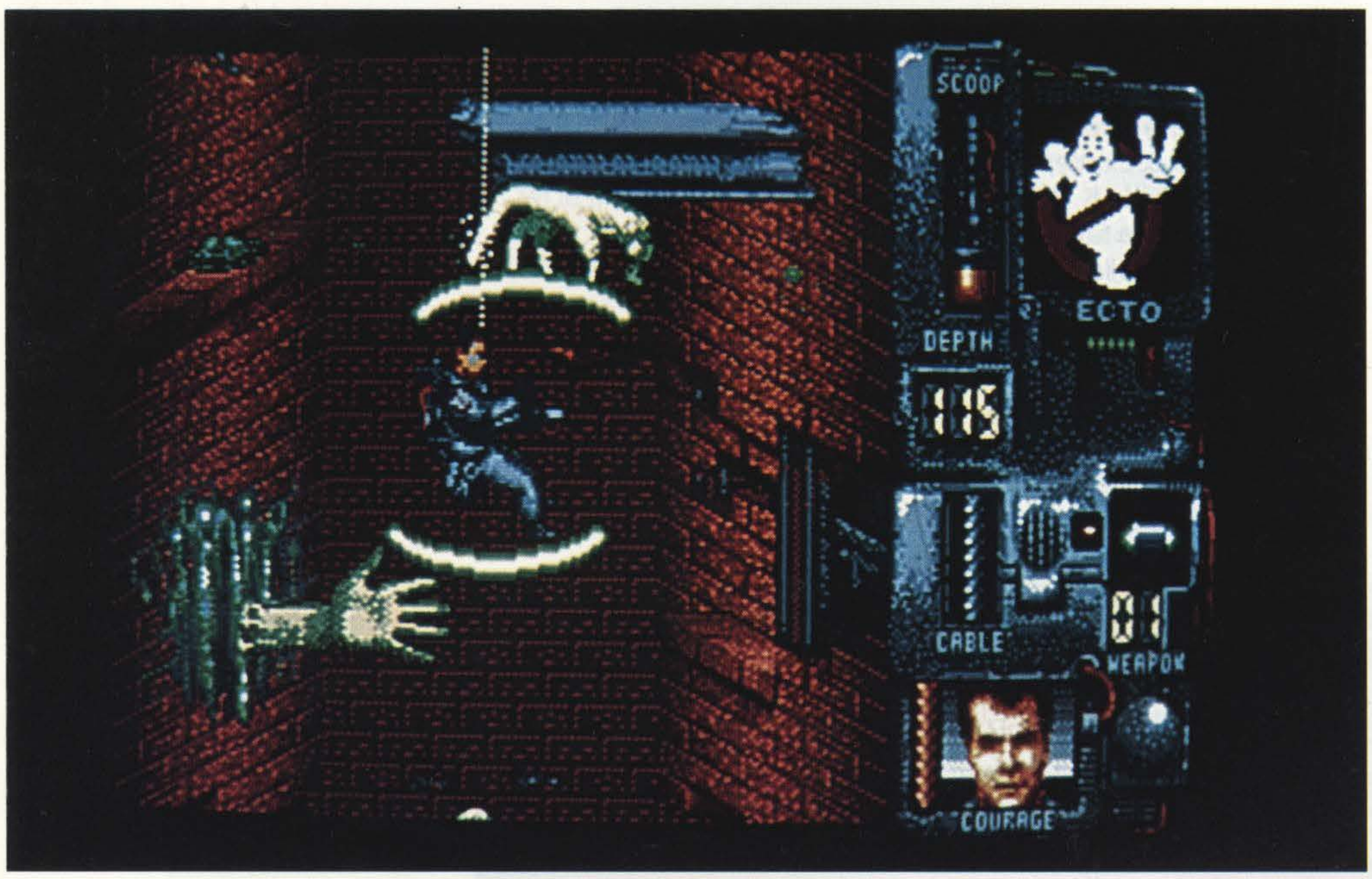
L'aspetto grafico del gioco è eccellente, così come l'ottima rappresentazione degli scenari, le animazioni e i fluidissimi scrolling omnidirezionali.

L'uso dei colori è veramente azzeccato anche se il tutto, di primo acchito, fa pensare al classico arrosto "missing in action" con molto fumo!

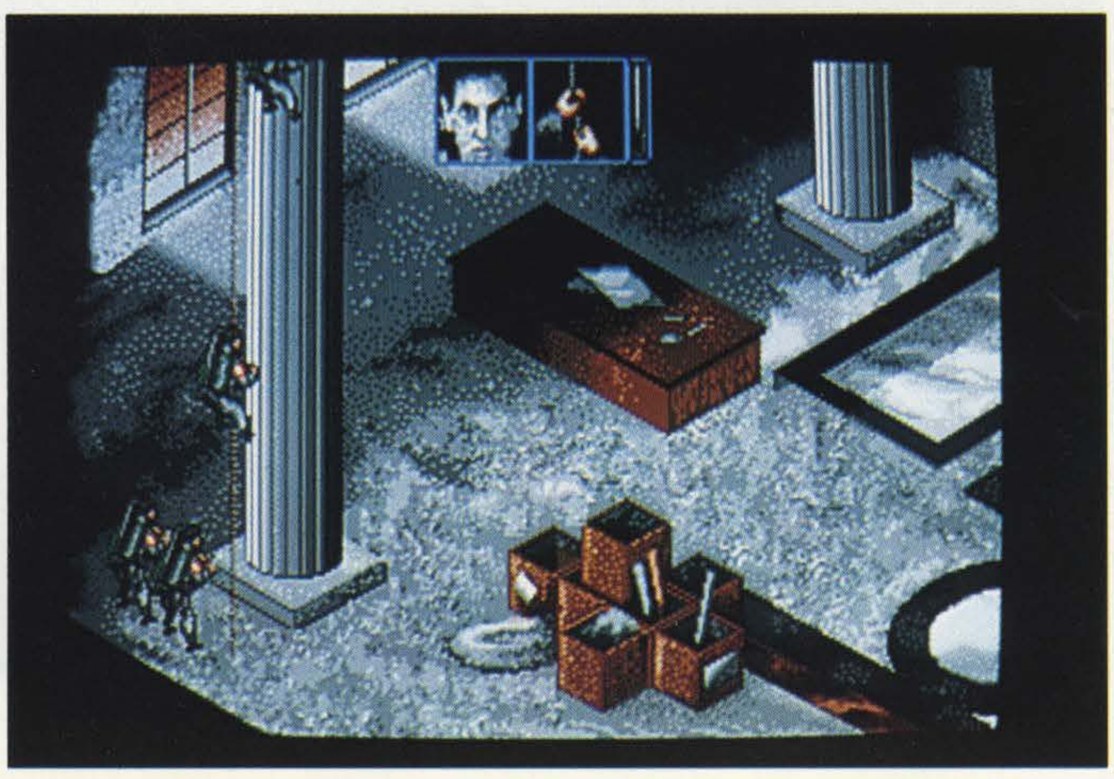
Ghostbuster II è un gioco che sfrutta palesemente il successo scontato del secondo episodio del film e che non offre certo un'incredibile originalità; ad un prezzo accettabilissimo ci viene venduto con parecchi, simpatici gadget (palloncini slime, adesivi, badge, ecc.), ma tutto questo non basta a dichiararne un successo strepitoso.

Le conversioni da film vanno prese con le classiche molle; Ghostbuster II è migliore di tante altre, è ben realizzata, ma non aspettatevi più di tanto.

Val. Globale: 7,8







VETTE

SPECTRUM HOLOBYTE/MIR-RORSOFT
IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000
IMPORTATORE: LEADER

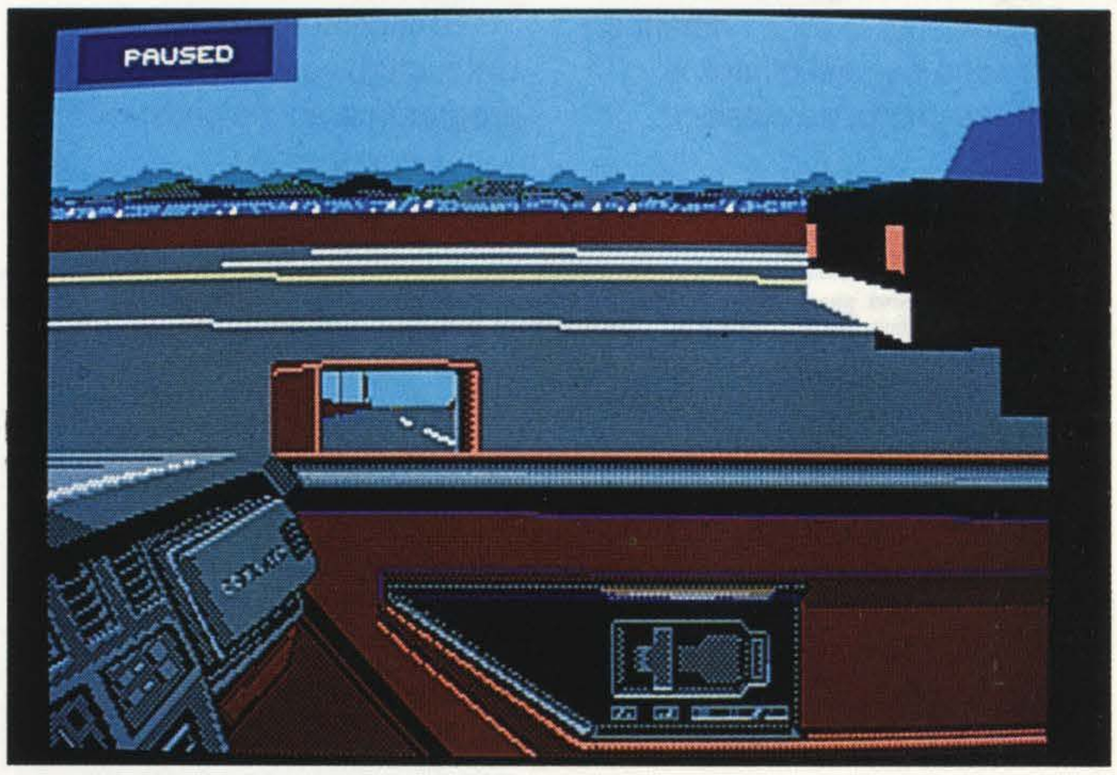


Dai creatori dell'acclamato e adorato Falcon F16 (quello Spectrum Holobyte), arriva una nuova simulazione di guida che, una volta per tutte, non ha precedenti. Non si guidano più bolidi di formula uno, ma bensì velocissime auto sportive sulle assolate strade di una delle più pittoresche e famose metropoli statunitensi: San Francisco. Il gusto di guidare una vera fuoriserie facendo "mangiare la polvere" a tutte le classiche utilitarie vale quindi molto di più che correre a 300 chilometri all'ora su un circuito automobilistico, ecco perchè Vette parte da un soggetto indubbiamente originale. Il titolo della simulazione non è altro che l'abbreviazione di Corvette, il nome cioè di una delle fuoriserie più amate dai teen ager e, in generale, dagli automobilisti americani. La Chevrolet, che ne ha curato la parte meccanica in più di una versione, non ha potuto sfruttare i supporti pubblicitari che hanno portato alla ribalta oltreoceano le Ferrari, le Lamborghini e le Porsche: ecco perchè il suo prodotto può risultare pressochè sconosciuto a chi non legge abitualmente Quattroruote o a chi non è appassionato di auto.

Vette è una competizione vissuta contro un avversario computerizzato che, guarda caso, guida proprio uno dei bolidi sopracitati più famosi della Corvette. Impiegando un modem potremo però sfidare anche un avversario umano, alla guida di un'altra Vette. Lo scopo del gioco è quello di compiere alcuni percorsi, da un capo all'altro della città, battendo sul tempo gli avversari. Si va quindi dallo Zoo al Golden Gate, da quest'ultimo fino al Bay Bridge, organizzando percorsi sempre più lunghi ed impegnativi. Due livelli di difficoltà (Rookie e Pro) più un Trainer permettono di acquistare confidenza con i complicati comandi da tastiera della nostra vettura. E' supportata l'opzione joystick e mouse ma, sinceramente, mi sento proprio di sconsigliarvela per estrema imprecisione. La Vette ha sei marce, è prevista la Retro, si frena, si fanno inversioni ad U, si mette la freccia per cambiare corsia, insomma si fa proprio tutto ciò che si fa su una macchina vera! Nulla è stato lasciato al caso: vincere è una cosa da professionisti. Oltre agli avversari infatti, dovremo vedercela con gli altri veicoli che attraversano la città, con i poveri pedoni, i semafori, una miriade di segnali stradali, passaggi a livello, sensi unici, strettoie e chi più ne ha più ne metta!

L'aspetto grafico del gioco è strettamente tridimensionale solido, proprio come accadeva in Falcon F16. Unica stranezza sono i pedoni, chiamiamoli "Innocent Bystanders", suona più appropriato, che appaiono solamente in due dimensioni!!

Abbiamo moltissimi punti di vista, frontali, laterali, dall'alto e da angolazioni variabili, proprio come accadeva nella carlinga del nostro F16! Inutile sottolineare dunque che si tratta di una stupefacente opera di simulazione grafica ad altissimo livello. Giocare è alquanto complicato perchè guidare un bolide come la Vette in pieno centro urbano non è certo cosa di tutti i giorni. Sono infatti previste moltissime penalità per ogni possibile infrazione al codice della strada, eccezion fatta per i limiti di velocità. E' possibili uscire di strada, andare a sbattere contro un muro, cadere giù da un ponte ed entrare in collisione con le altre



vetture: l'unica cosa che non si può fare sono le classiche "corna" fuori dal finestrino in fase di sorpasso!

Nel complesso si tratta di una favolosa simulazione, terribilmente divertente, varia e difficilissima da "domare" che potrà regalarci ore di divertimento, migliorando anche la nostra abilità di veri guidatori. L'unica vera pecca è la mancanza di compatibilità completa con le schede VGA che emulano semplicemente la grafica EGA (il programma lavora comunque anche in CGA). Attendiamo con ansia la versione per Amiga e nel frattempo ci godiamo questa favolosa esperienza di guida su tutti i PC.

Val. Globale: 8,8

VG&CW YEP!

THE UNTOUCHABLES

OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo una lunga attesa, a dire il vero ce lo eravamo già dimenticato, arriva l'ultimo lungometraggio cinematografico convertito in videogame dalla Ocean. Si tratta degli Intoccabili, storia di gangster e proibizionismo che al cinema aveva portato Robert de Niro nelle vesti del famigerato Al Capone. Il gioco si ispira chiaramente alle gesta del quartetto di eroi che si trova a fronteggiare l'organizzatissima gang criminale di Al che sta infrangendo le leggi sul proibizionismo in tutta l'America.

Vi sono ben sei differenti livelli. Nel primo, un classico platform "sparatutto", controlleremo i nostri personaggi impegnati a recuperare le prove della colpevolezza di Al, disseminate in un umido e infido magazzino in prossimità dei dock. Nella seconda e terza parte del game avremo una specie di tiro al bersaglio, visto in prima persona con prospettiva tridimensionale, ambientato in un freddo e scuro vicolo e su di un ponte metropolitano. Si passa quindi ad un altro platform indiavolatissimo e quindi alla scena madre del film, quella con la carrozzina del bebè dal salvare, che ci ricorda la famigerata Corazzata Potiemkin di Fantozzi! Al fine ce la vedremo con gli sgherri di Al, sopravvissuti al nostro massacro, in una furibonda sparatoria sui tetti della città.

Graficamente The Untouchables è un ottimo programma anche se a volte



l'incredibile uso di colori rende un po' difficile raccapezzarsi durante i duelli.

La giocabilità è senza dubbio eccellente proprio perchè si basa su una serie di sotto giochi semplici da capire e facili da apprezzare. Gli effetti sonori sono veramente simpatici; nel complesso, anche se The Untouchables sarà chiaramente oscurato dal successo delle altre due conversioni Ocean, Robocop e Batman, è un programma da non perdere, in grado di divertire per molto tempo. Ottimo anche il prezzo.

Val. Globale: 8,2

SUPER WONDERBOY

ACTIVISION
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Il "ragazzo prodigio" nato nella culla Activision ha ispirato, dopo la sua apparizione che risale a qualche anno fa, una vastissima genia di cloni ed emuli che hanno vissuto brevi momenti di successo. In Wonderboy infatti si trova la più classica e centrata espressione del platform game che, inutile dirlo, in sala giochi ha da sempre spopolato. Wonderboy torna dunque alla ribalta, con la sua immancabile aria sbarazzina, per rivivere una seconda giovinezza nella conversione arcade del suo secondo appuntamento con il grande pubblico : Super Wonderboy - Wonderboy in Monsterland.

Non c'è trama nè background supportato da novelle, libercoli e ammenicoli simili; si gioca con il joystick e si guida semplicemente il nostro eroe alla scoperta di un nuovo mondo, composto da 11 livelli di gioco. Lo scopo dell'intera vicenda è quello di raggiungere il terribile dragone che si cela all'ultimo livello e che sta massacrando la gente di questo paese di fiaba.

Wonderboy se la dovrà quindi vedere con mostri di vario genere e la solita ridda di "cattivoni" che però risultano terribilmente simpatici!

Ci saranno messe a disposizione dieci tipi di armi, tesori da collezionare, pozioni magiche, elmi, guanti d'acciaio, armature, scudi e stivali delle sette leghe.

Per la precisione avremo 4 tipi di stivali, 4 di scudi e 5 di armature.

Il gioco è realizzato con la classica impostazione grafica da cartone animato con numerosissime animazioni, scrolling fluidissimi omnidirezionali ed effetti sonori pressochè identici a quelli dell'omonimo arcade.

Nel complesso questo Super Wonderboy si rivela, alquanto inaspettatamente, la punta di diamante delle recenti produzioni Activision.

Il divertimento arcade non morirà mai e grazie a questo ennesimo appuntamento con il



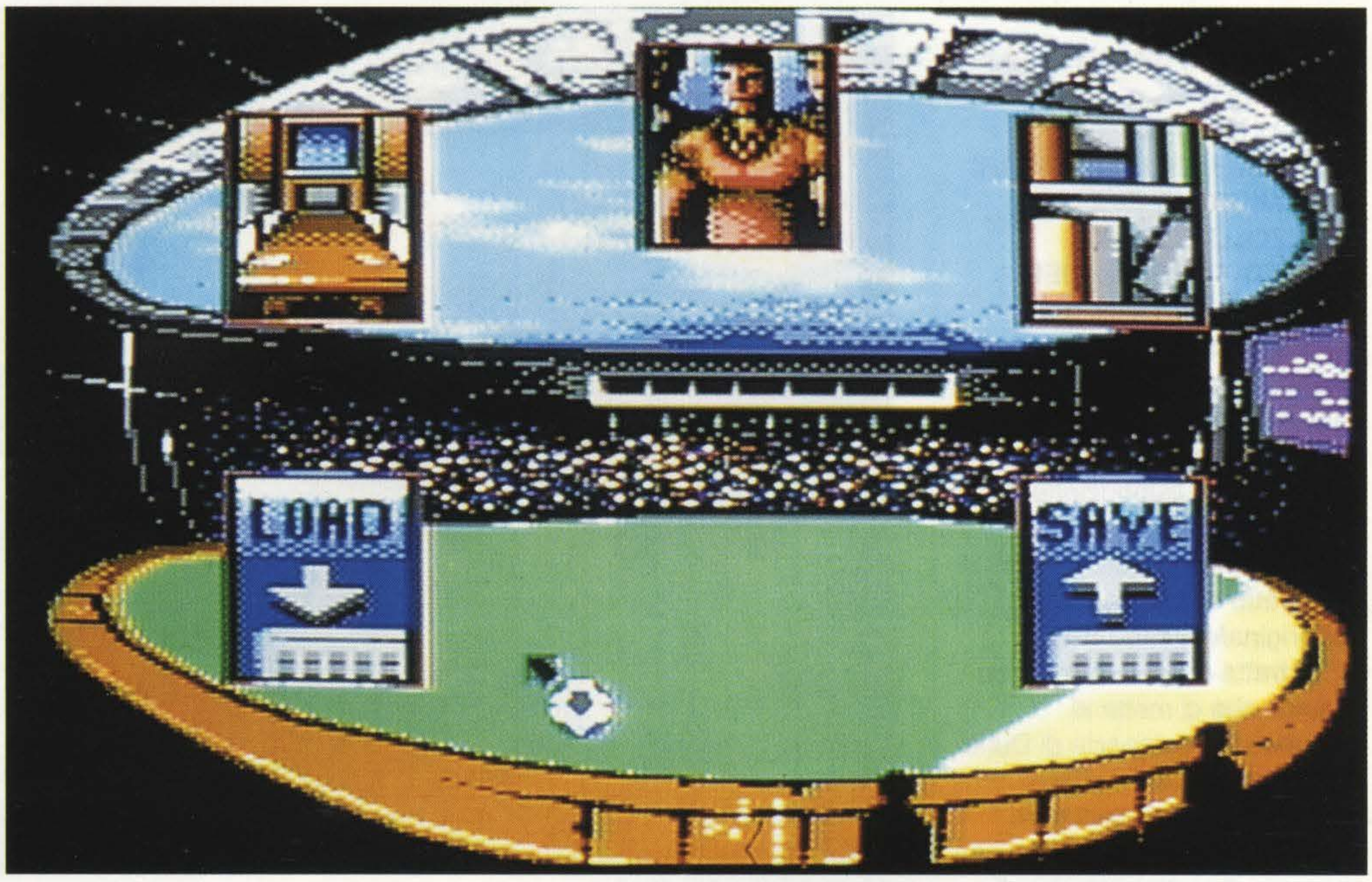
platform game potremo regalarci ore ed ore di sano, spansierato divertimento con il nostro personal computer. Considerato, in ultima analisi, il prezzo esaltante non possiamo davvero perderci questo ottimo videogioco.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER

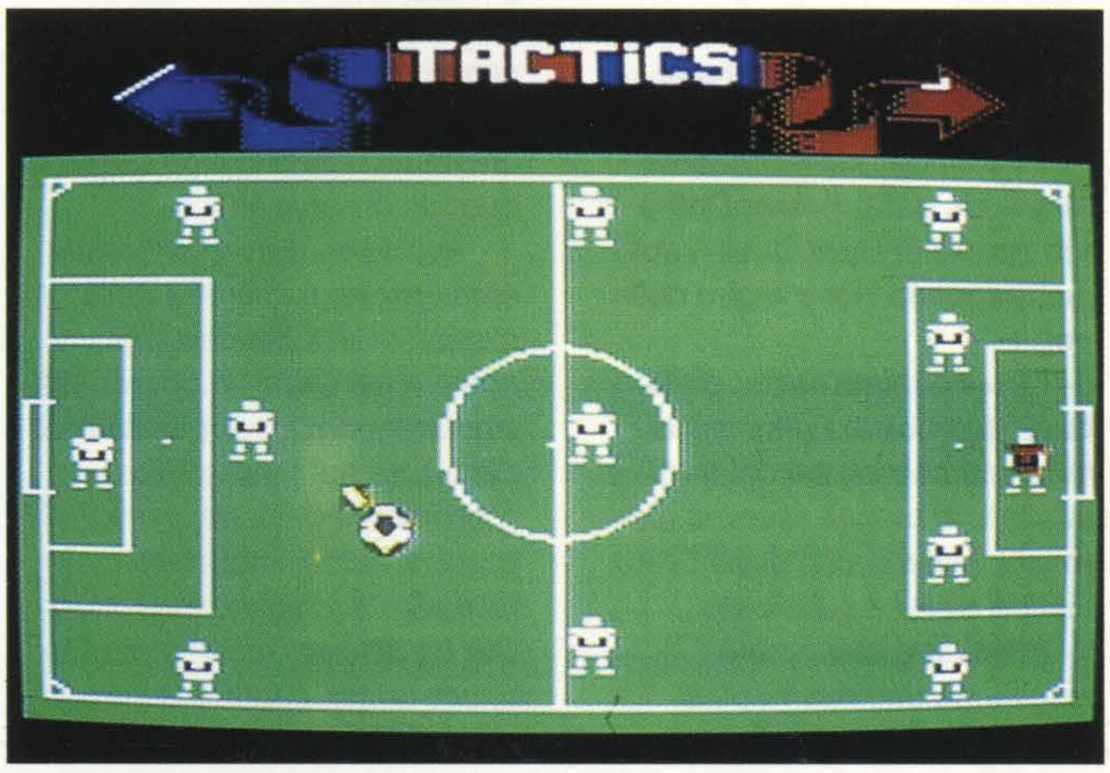
COGNITO
CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 18.000 (VERSIONE NASTRO)
IMPORTATORE: SOFTEL



Ormai siamo letteralmente sommersi da Pinco Pallino's Soccer, Magicabula's Football Manager e Chiamatelo come vi pare's "Calcios Computerizzatos" (no, non cercatelo sul vocabolario di spagnolo: ho semplicemente alzato il gomito un po' troppo!). Perchè allora recensire un ennesimo prodotto sul giuoco del pallone?! Ma è ovvio: perchè finalmente è un po' diverso dagli altri! Questa volta è importato dalla neonata Softel (per saperne di più leggetevi la recensione di The Champ o il nostro redazionale) e si chiama Kenny Dalglish's Soccer Manager. Quello che c'è di nuovo, innazitutto, è la presenza di uniche ed esclusive icone di controllo del gioco nella versione per CBM64/128. Il gioco nasce poi da una sapiente miscela di strategia e vero divertimento arcade, il tutto basato su un completissima serie di opzioni e particolari davvero vicini alla realtà. Si gioca una sola League, un solo campionato cioè, che ovviamente è quello inglese, visto che la Cognito è a Newcastle upon Tyne. Si possono acquistare e vendere tutti i giocatori della nostra squadra tenendo d'occhio il nostro bank account (conto in banca, ignoranti!), grazie anche alla presenza di un consulente finanziario (impersonificato dal computer) e chiedendo eventualmente qualche prestito alle banche (si dice Loan, così imparate un po' di inglese!). A consigliarci durante il gioco intervengono anche il medico della squadra, un talent scout che cerca nuovi giovani assi del pallone da reclutare, l'allenatore della nostra compaggine e il direttore tecnico che vede nascere e cescere la nostra opera di manager.

Per quanto riguarda la fase di gioco vero e proprio il programma ci offre una visione laterale scorrevole del campo, con sprite ben animati e proporzionati (non come quelli di Fighting Soccer!). Sono previsti i rigori, i falli, le espulsioni, le rimesse laterali e i calci d'angolo. Unica pecca del programma, peraltro esclusivamente imputabile alla sua complessità, sono i lunghi tempi di attesa in fase di caricamento nella versione su cassetta. Nel complesso, se amate il calcio e le buone simulazioni considerate attentamente l'acquisto di questo prodotto della Cognito perchè potrebbe senza dubbio rivelarsi il miglior acquisto in questo settore. Le istruzioni sono purtroppo in inglese.

Val. Globale: 8,6





POWER DRIFT

ACTIVISION
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA
PREZZO: LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER



Versione Amiga

La saggia politica dei prezzi bassi nata dalla attenta analisi del mercato italiano e strutturata per la prima volta dalla Leader Distribuzione e l'Activision, ci offre alcuni gioiellini come questo Power Drift, tratto direttamente dall'originale arcade SEGA.

SI tratta di un insolito gioco di guida che ci mette al comando di una specie di Dune Buggy su ben 27 tracciati rompicollo. Sono infatti gare disputate su circuiti più tipici per una gara di motocross che di quattroruote.

Per chi non lo conosce proprio vi dirò che l'arcade originale prevedeva un reale tremolio (molto vicino al "ballo di San Vito!!) dell'intera console durante la gara. Power Drift è una specie di Hard Drivin', solo che mancano i loop a giro della morte.

Ci sono infatti salite, ponti, curve paraboliche e terreni di vario tipo che vanno dai tratti asfaltati, ai tappeti rocciosi e da tronchi allineati uno dopo l'altro, a infide distese sabbiose.

Possiamo competere scegliendo uno dei 12 piloti previsti dal computer e gareggiare contro i rimanenti undici che prevedono comportamenti di gara tipici e particolarmente scorretti (c'è anche un tizio che ci fa gestacci quando ci supera!!).

Activision presenta questa conversione come una delle migliori mai pubblicate per home e personal computer, ma sinceramente Power Drift ci ha deluso molto. Innanzitutto lo scorrimento della pista è a scatti, e quindi impreciso, facendo l'occhiolino all'Outrun che ha lasciato molto amaro in bocca un po' a tutti. Il controllo poi della buggy risulta quantomai frenetico ed impreciso, nonostante si possa gestire sia da mouse che da joystick.

Si esce sempre fuori strada, anche si si sta giocando da due ore!

Non parliamo poi delle animazioni su è giù dei circuiti che rendono praticamente impossibile prevedere o almeno scorgere una curva o un ostacolo.

Una volta che si fa un incidente o si esce di pista non si capisce più niente (nel senso che non si riesce a vedere proprio nulla) e mancano molte frame di animazione che renderebbero il tutto più spettacolare. Infine quando si sta per arrivare al traguardo e qualcun altro si è già guadagnato il primo posto, apparirà un grosso sprite del veicolo vincente a tutto schermo che ci oscurerà completamente la visione della pista!

Insomma, Power Drift è una classica conversione confezionata alla svelta, e quindi alquanto rozzamente, per uscire sul mercato al più presto.

Volendo essere maligni potremo dire che questa mossa commerciale è intesa a battere sul tempo l'Hard Drivin' Domark che si preannuncia decisamente migliore e senza dubbio più giocabile.

L''unica cosa bella sono le 18.000 lire di Power Drift.

Se volete portarvi a casa un emulo del "buco nell'acqua" Outrun non dovrete sborsare molto: ma ne vale proprio la pena?!

Val. Globale: 6,4

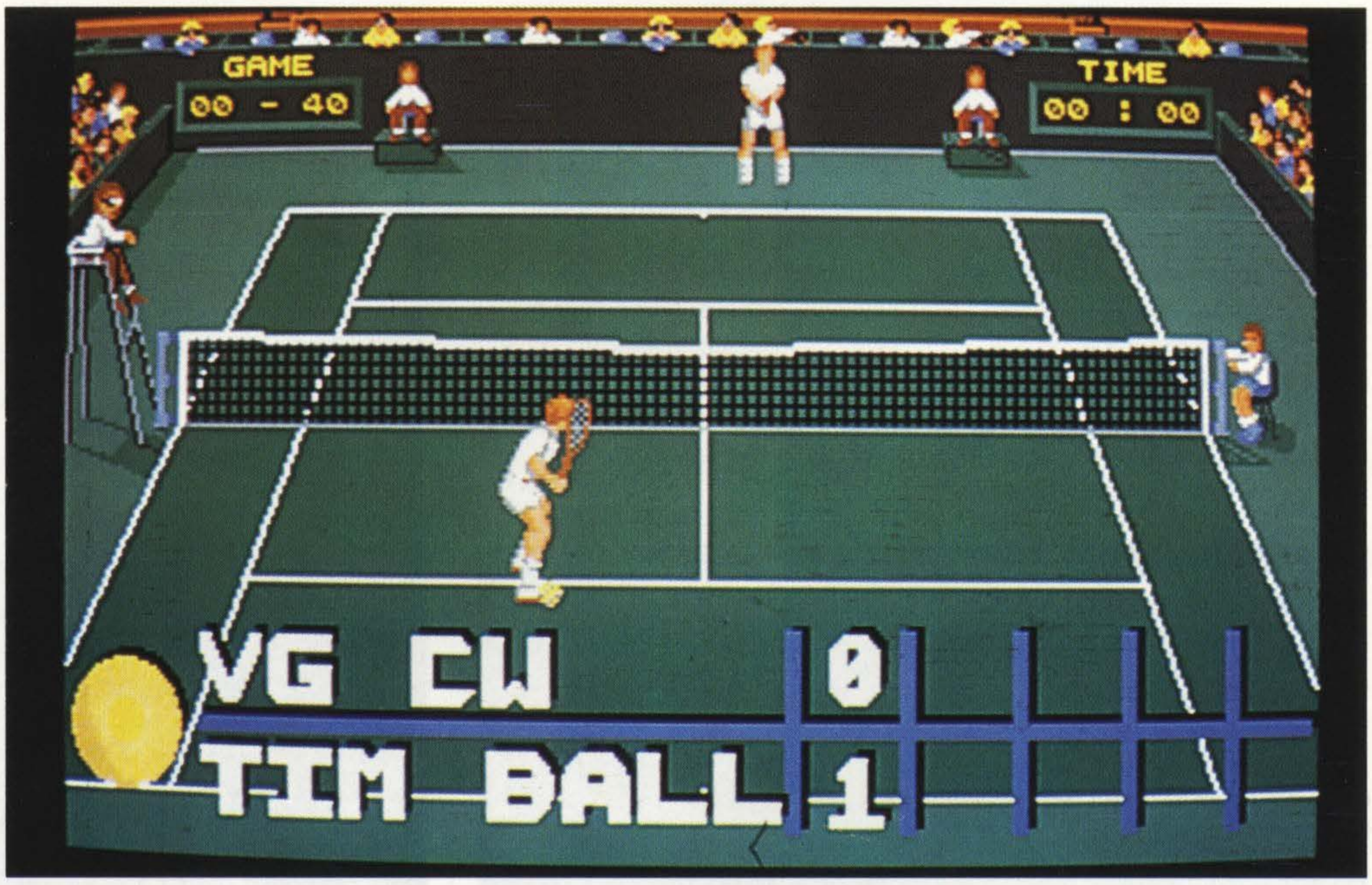




Versione per Atari ST

PRO TENNIS TOUR

UBI SOFT
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: ITALVIDEO



Ragazzi tenetevi forte perchè stiamo forse parlando del miglior tennis computerizzato! Dalla prolifica quanto fantomatica Ubi Soft francese arriva Pro Tennis Tour, una stupenda e completissima simulazione sportiva che riesce a dire la parola definitiva nel tennis computerizzato. L'impostazione è quella del vecchissimo Grand Slam e dello stesso Match Point che iniziò questa saga sportiva sul caro CBM64/128. Vediamo infatti il gioco da fondo campo dove è posizionato il nostro tennista. Il programma è strutturato attraverso alcuni comodissimi menu, facilmente gestibili e richiamabili in ogni momento, che permettono un Torneo vero e proprio (giocato sulle più importanti piazze mondiali) e fasi di allenamento.

In queste ultime potremo specializzarci e migliorare il servizio o colpire semplicemente le palle che la classica macchinetta al di là del campo ci lancerà in tutte le direzioni.

Tutto questo può essere eseguito nella modalità Easy, Advanced o Professional, a seconda del nostro grado di bravura. Il computer infatti, oltre a variare la velocità di gioco, nel solo modo Easy (Facile), ci mostra la posizione in cui spostare il nostro omino per rispondere correttamente ai tiri (sia in practice che in Tournament).

La stessa macchina lancia palline può essere programmata con 10 tipi di lanci, al fine di permetterci una vera e completa preparazione ai tornei.

Nel torneo internazionale possiamo sfidare moltissimi campioni inseriti nel database del programma, ognuno caratterizzato da diverse abilità, punti deboli e comportamenti di gioco. Ci viene poi assegnato un numero di ranking, di livello di abilità cioè, per poter entrare nel torneo (si parte sempre intorno al "60").

Arrivare nella prima posizione di questa graduatoria sarà cosa per i veri assi del joystick. I movimenti del nostro omino, così come quelli dell'aversario, sono di una fluidità eccezionale, decisamente mai vista in un gioco di questo tipo.

La pallina è incredibilmente veloce e animata con una serie impressionante di frame che ne rendono i movimenti incredibilmente realistici.

Tutto il gioco, nel complesso, è pervaso da un livello di realismo esaltante e da una giocabilità senza precedenti.

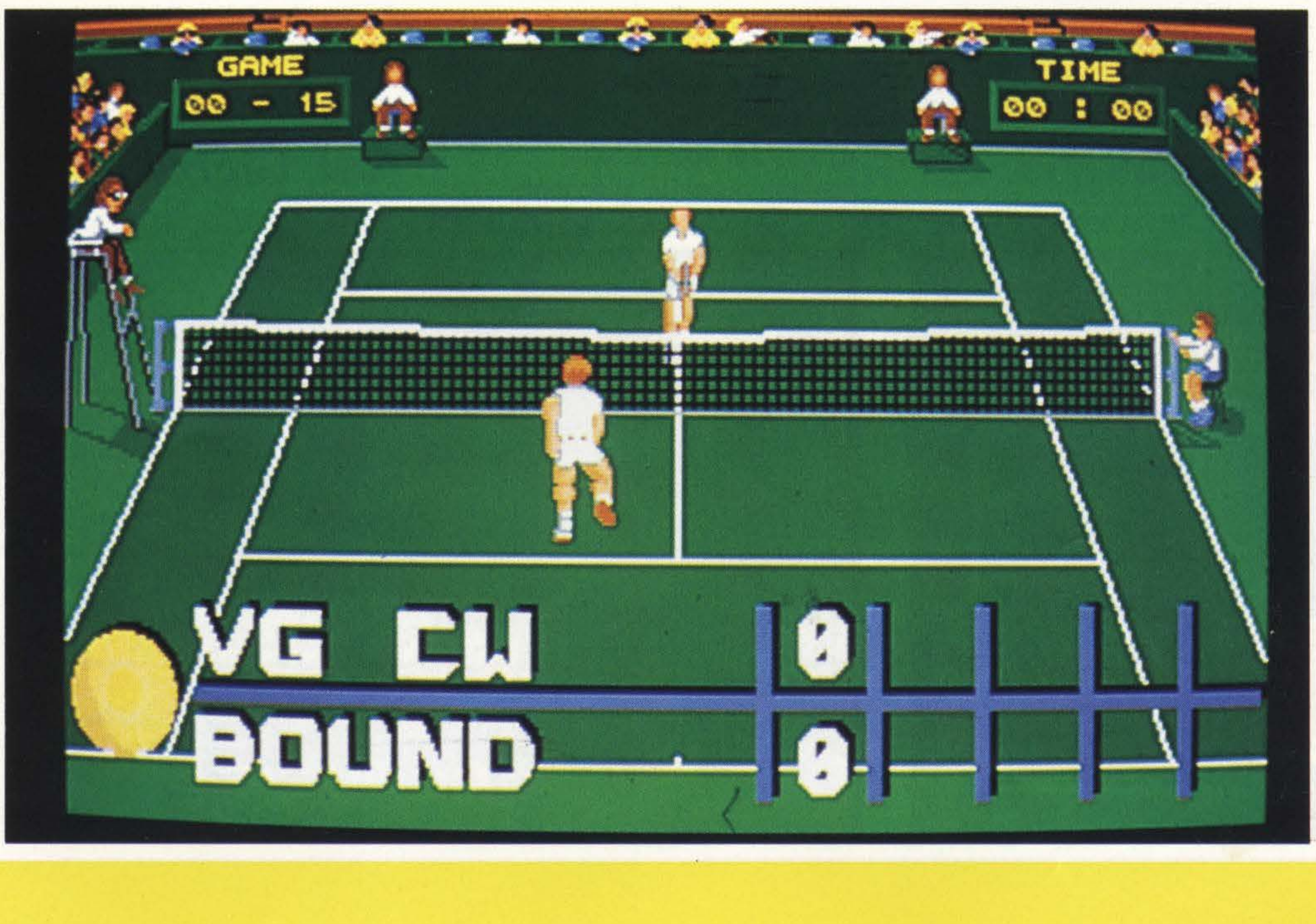
Pro Tennis Tour eccelle anche a livello grafico con decine e decine di particolari, animazioni, indicatori di gioco in rilievo e mille altri gioiellini di programmazione tridimensionale. La UBI Soft ha realizzato un programma davvero eccellente che non può cha lasciare ogni tipo di videogamer piacevolmente stupefatto ed incantato di fronte a tanta perfezione. 49.000 sono davvero spese bene anche relativamente ad un ottimo manuale di gioco che ci spiega tutte le tecniche di base e le strategie vincenti del tennis (peccato che sia tutto in inglese!).

Risparmiate, fatevelo regalare, rompete il porcellino di terracotta, ma non perdetevi assolutamente questo fantastico appuntamento con il tennis in pixel!!

Un'ultima cosa: sugli Amiga 1000 il programma potrebbe dare problemi in fase di caricamento/salvataggio di una partita in corso qualora si impieghino drive esterni differenti al df0 Commodore.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

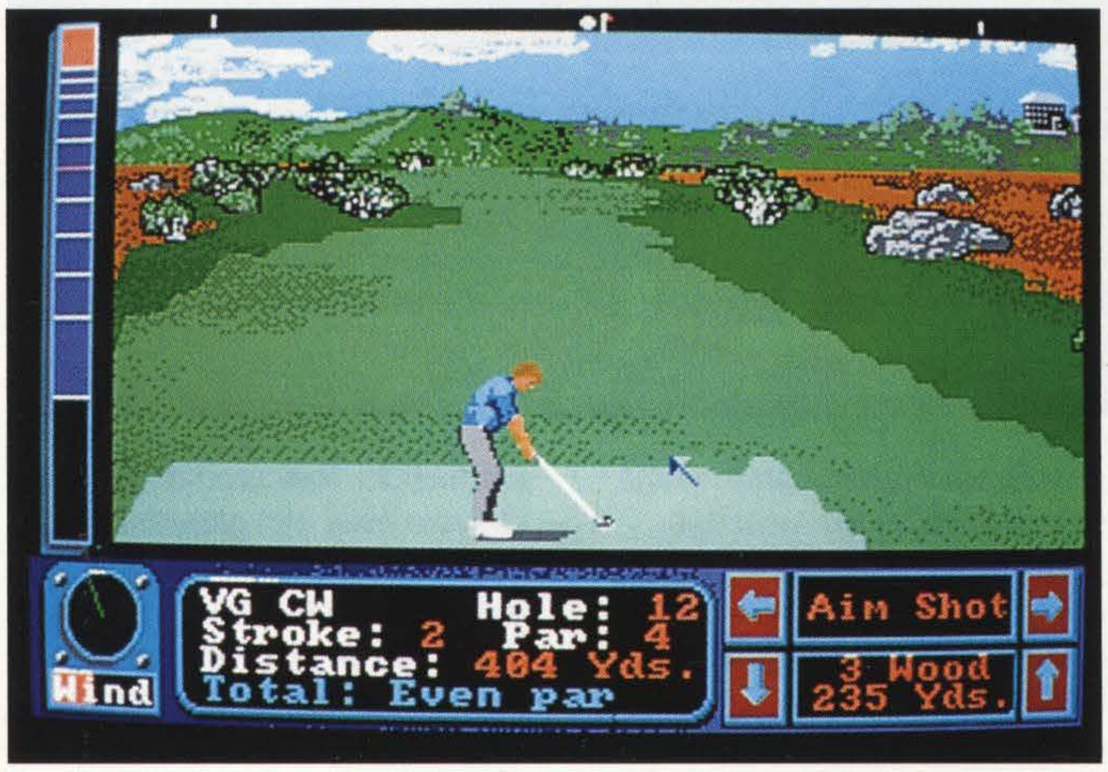


JACK NICKLAUS MAJOR CHAMPIONSHIP COURSES 1989

ACCOLADE
AMIGA
PREZZO: LIT. 38.000
IMPORTATORE: C.T.O

Per l'ultima versione del golf computerizzato arrivano, immancabilmente, i dischi data che moltissimi nuovi percorsi. Visiteremo i famosi tracciati di Oak Hill (New York), Royal Troon (Scozia) e Kemper Lakes (Illinois), per un totale di ben 54 buche. Inutile sottolineare che il dischetto richiede necessariamente una copia originale del programma base di Jack Nicklaus. In pratica in questo aggiornamento troviamo tutto ciò che avremmo voluto provare nel programma originale; buche impossibili, bunker, laghetti, corsi d'acqua, i classici green a "francobollo", e mille altri ostacoli che rendono ogni buca sempre più difficile.

Val. Globale: 8,7



BATMAN

OCEAN
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

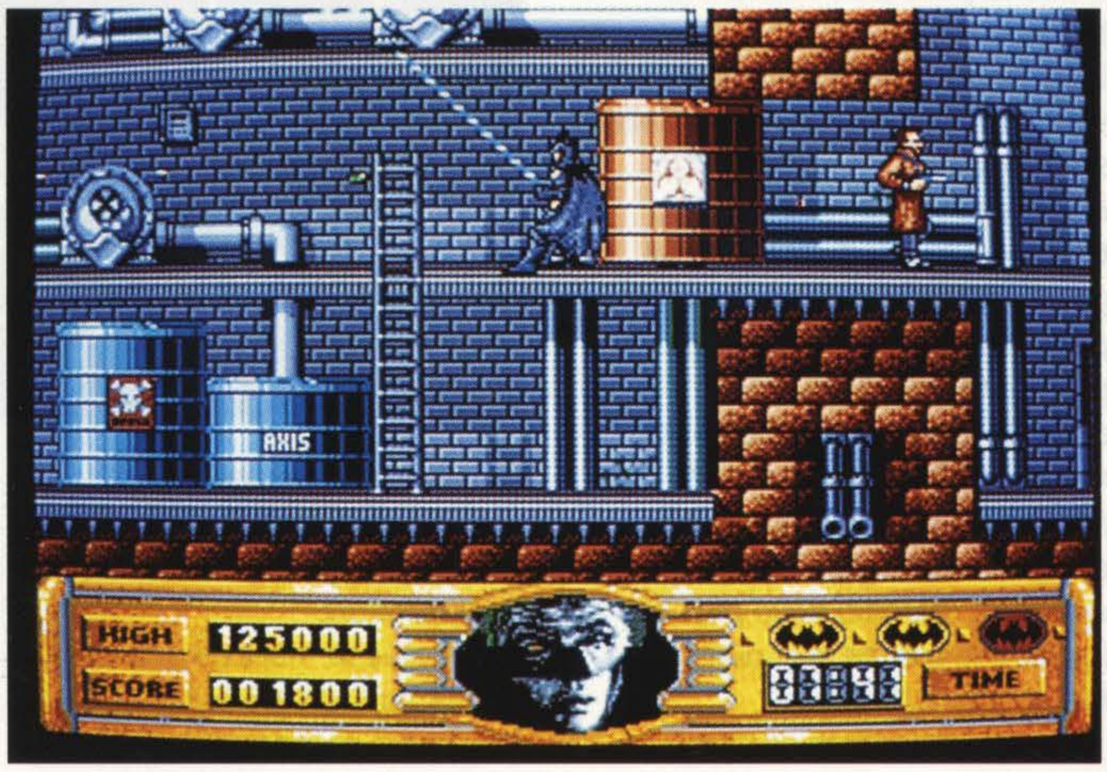
Il fenomeno cinematografico dell'anno arriva, in versione computerizzata, anche per tutti gli utenti ST.

Bella grafica, ottima giocabilità, cinque differenti livelli di gioco e tanta, tanta difficoltà aspettano gli smanettoni più irriducibili per dar loro moltissimo filo da torcere.

Batman deve gettare Jack Napier nell'acido, correre sulla Batmobile per le strade di Gotham City, eliminare i palloni contenenti gas velenoso del Jocker, svelare una misteriosa formula chimica e fronteggiare quindi il terribile avversario dal malvagio ghigno in un duello all'ultimo sangue sul tetto di una cattedrale.

Ottima gestione joystick, tanto divertimento: ma senza un trainer sarà durissima!!

Val. Globale: 8,5



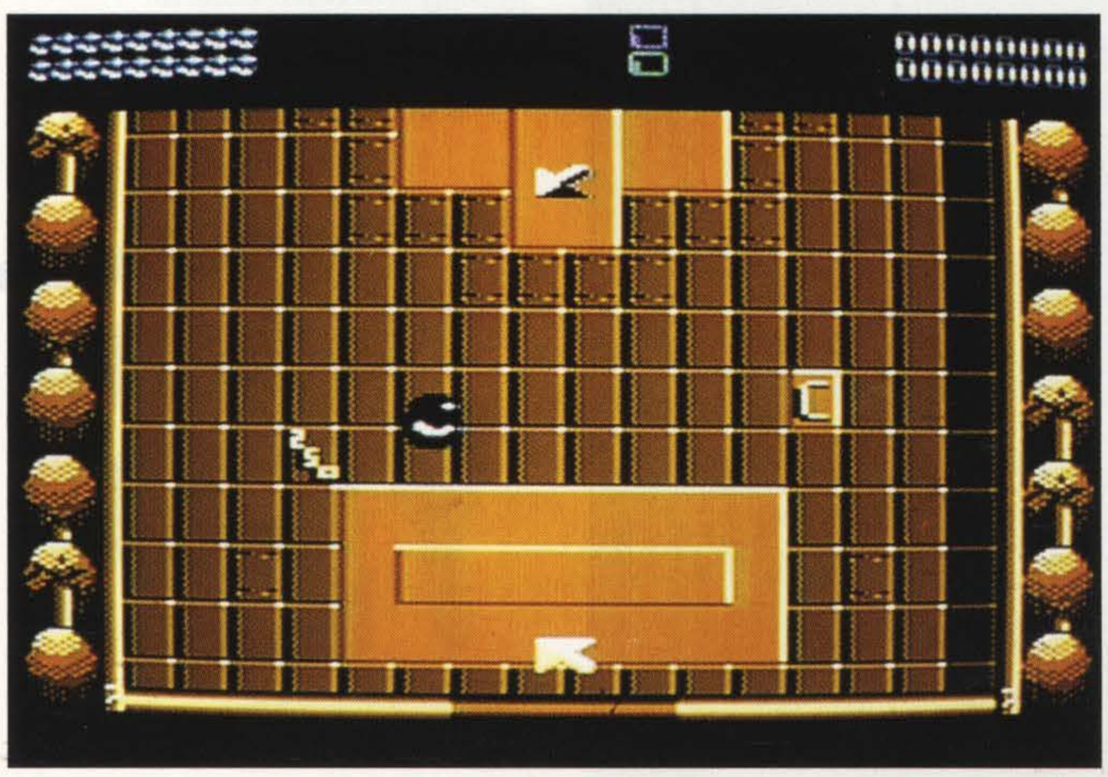
BALLISTYX

PSYCLAPSE
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 21.000
IMPORTATORE: LEADER

Il football d'oltretomba arriva a "dannare" anche le povere RAM del "piccolo" Commodore 64. Si tratta di un'originale sfida sportiva che sta a metà tra il vero e proprio soccer e una partita a flipper.

La sferetta che dovremo mandare in goal viene controllata da raffiche di palline d'acciaio che il nostro puntatore espelle velocemente. Ma, attenzione anche l'avversario potrà fare altrettanto e giocando contro il computer gli smanettoni meno esperti avranno pochissime chances! Mancano le belle animazioni in tridimensionale proprie delle versioni a sedici bit , ma sul CBM64/128 se ne può fare a meno. L'aspetto grafico è decisamente simpatico, chiaro e ben definito, mentre gli effetti speciali lasciano un tantino a desiderare. I tempi di caricamente sono incredibilmente veloci.

Val. Globale: 7,6



TERRY'S BIG ADVENTURE

SHADES
NUOVA VERSIONE : ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

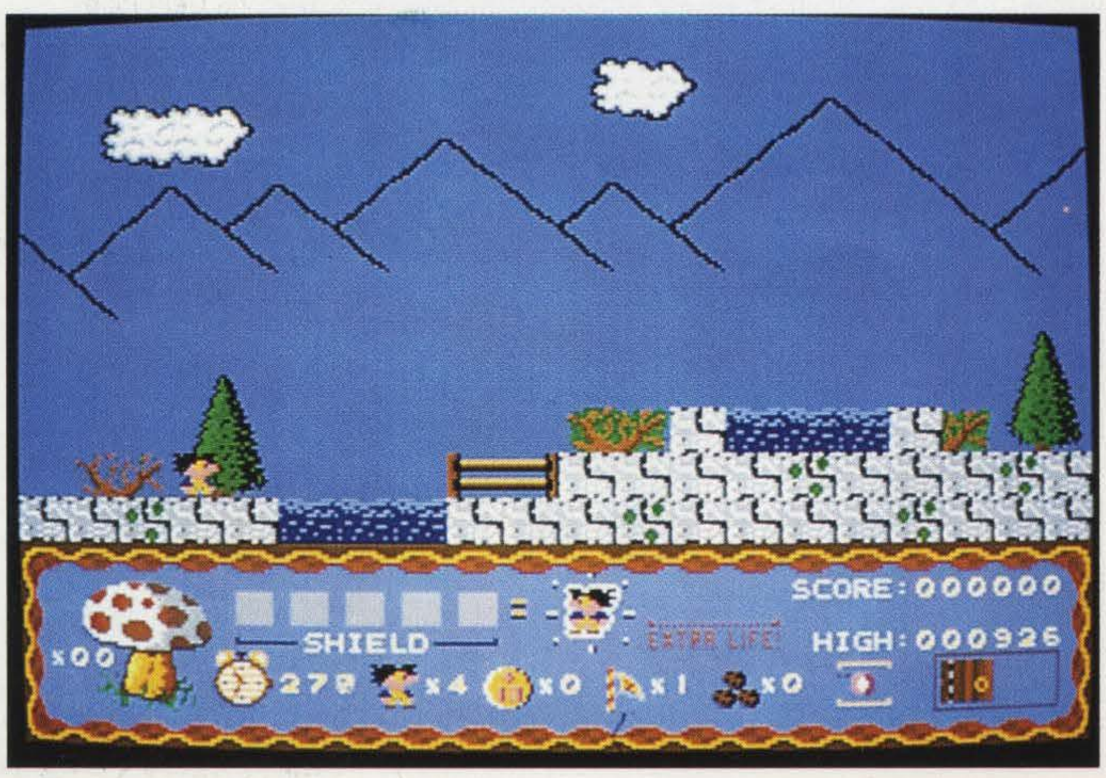
Terry è un piccolo bimbetto, pazzerellone ed inarrestabile. Pervaso da una febbre inestinguibile, vaga per schermi e schermi alla ricerca di animaletti da distruggere, tesori da scovare e mille altri oggetti da rubare e collezionare.

Terry usa come arma di difesa il fido jo-jo che si rivela un'arma micidiale per sventare ogni tipo di aggressione (sembra quasi un "giocattolo" del Joker!!). Il gioco è un classico platform, pressochè infinito, che purtroppo impiega sprite piccolissimi, terribilmente difficili da vedere. Terry saltella, pazzerellone, qua e là sullo schermo, ma tutto ciò non riesce ad entusiasmarci più di tanto. I platform game non sono mai stati così penalizzati.

L'aspetto grafico lascia molto a desiderare e ci ricorda giocacci terribili in BASIC apparsi secoli fa sull'ST.

Un videogame così va bene solo per i più piccini.

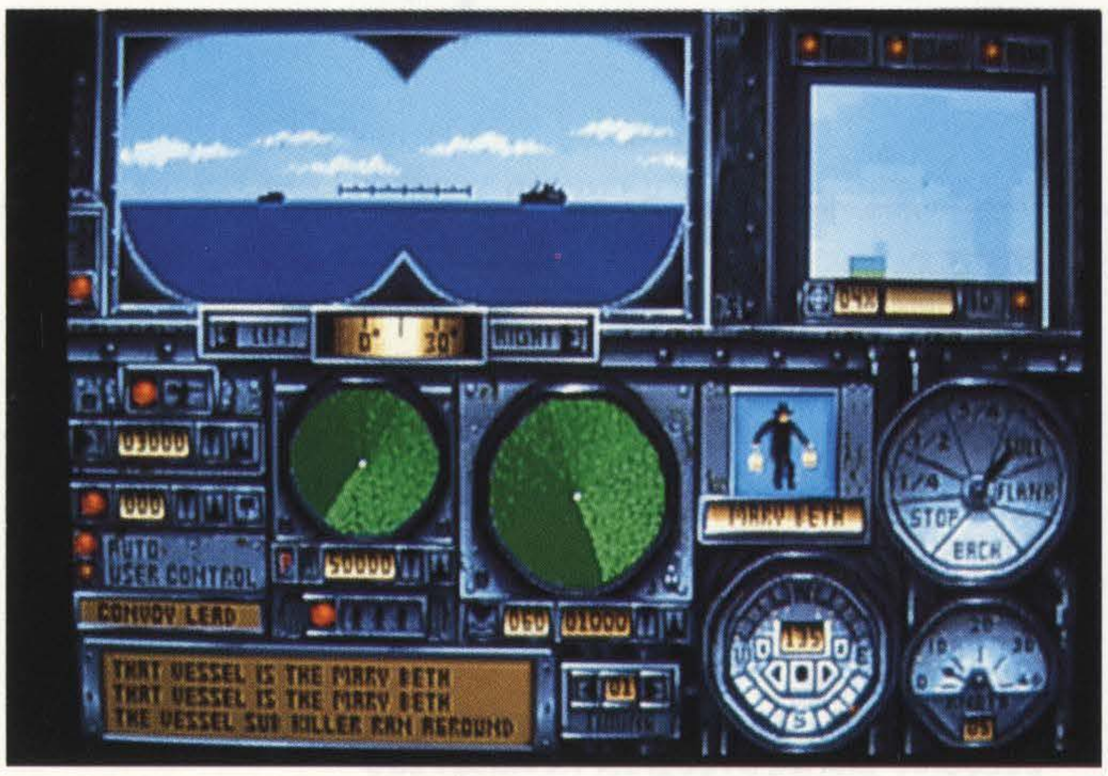
Val. Globale: 6,7



WOLFPACK

PSS/MIRRORSOFT
IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Sotto l'egida della munifica ed accorta Mirrorsoft la PSS sta portando in tutto il mondo i suoi grandi successi che si stanno susseguendo a ritmo frenetico. E'' dunque la volta di Wolfpack, una simulazione bellica che, prendendo irrimediabilmente spunto da Sub Battle Simulator, Silent Service e 1942 Battlehawk, ci riporta al 1942 nel bel mezzo della più cruenta e sanguinosa guerra aero-navale mai combattuta. Si possono rivivere tutti i più famosi scontri avvenuti nell'Atlantico, ricreati meticolosamente dalla PSS, o utilizzare un particolarissimo editor che permette di costruire a tavolino ogni singola missione e battaglia. Il giocatore non controlla un solo vascello ma un'intera flotta composta da quante navi preferirà. La componente strategica la fa ovviamente da padrona anche se non mancano le vere azioni mozzafiato vissute in plancia comando, sulla nostra ammiraglia. Il manuale di istruzioni, rigorosamente in inglese (solito sigh! a questo punto), si rivela particolarmente chiaro, dettagliato e, ovviamente, corposissimo! Indispensabile ne è comunque la lettura perchè fra indicatori, miriadi di luci e lucette, interruttori e comandi vari è facile perdere la classica trebisonda. L'aspetto grafico del programma è imperniato su grafica bidimensionale che sposa felicemente animazioni solide 3D che rendono particolarmente realistica ogni singola fase di battaglia. Non per niente Wolfpack, che esce per il momento solo in versione IBM PC, può sfruttare realmente anche una scheda grafica VGA per offrire uno spettacolo visivo entusiasmante. Il programma è quindi compattato in un solo dischetto formattato a 360K che, grazie ad una particolare routine, contiene ben 1,2 megabyte di dati che compongono questa complessa simulazione. I tempi di attesa e le animazioni sono comunque molto veloci e non risentono assolutamente del processo di compattamento, anche su un semplice XT. Nel complesso la PSS si può dire maturata rispetto al precedente Bismark che ha lasciato molti punti in sospeso e molti orizzonti ancora inesplorati dalla software house che lo produceva. Wolfpack è una simulazione molto veloce, completa e precisa, che risulta dannatamente avvincente già alla prima partita. Unica pecca è il manuale in inglese che è purtroppo parte integrante del gioco e non può perciò essere saltata a piè pari. I possessori di Amiga e Atari ST dovranno poi aspettare ancora un po' in quanto la "loro" versione è attualmente in preparazione.

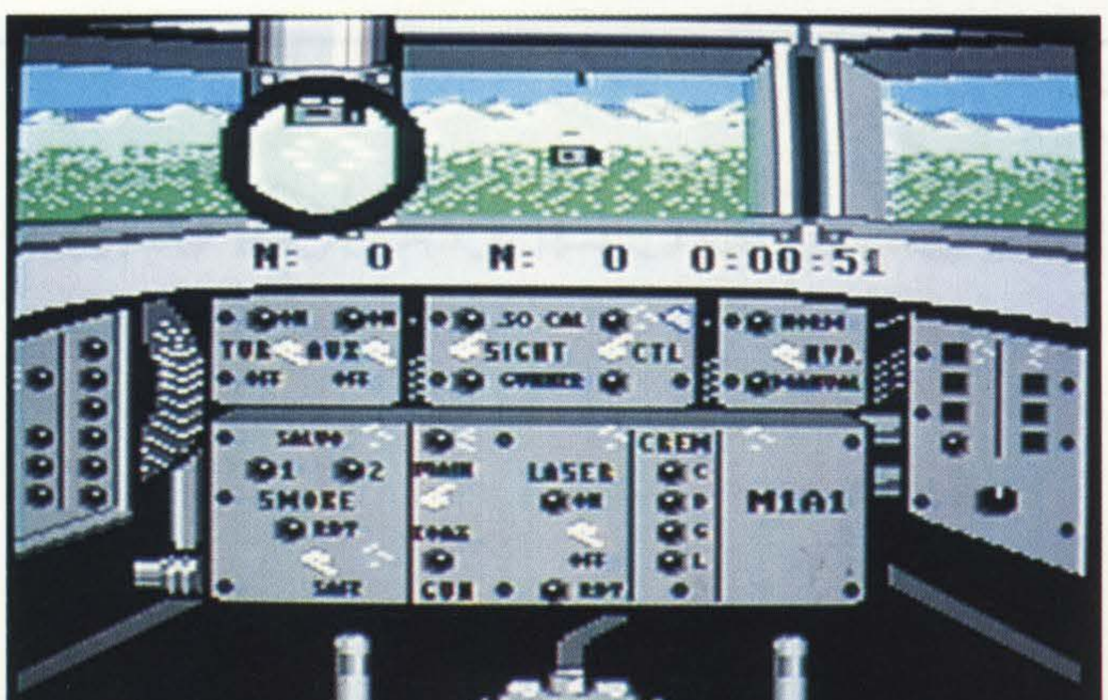


Val. Globale: 8,3

STEEL THUNDER

ACCOLADE
C64/128
PREZZO: LIT. 20.000
IMPORTATORE: CTO

Ed ecco, finalmente, per tutti i possessori di un C64, la simulazione di un carro armato, un modernissimo tank, preso in prestito, per l'occasione all'esercito della NATO. STEEL THUNDER consente al giocatore di comandare e pilotare un modernissimo tank da scegliersi fra i quattro carri più potenti degli eserciti occidentali. Una volta scelto l'equipaggio, potete iniziare ad armare il vostro carro per poi iniziare la prima missione. Una volta entrati nel tank avrete i ruoli di comandante, pilota ed addetto al cannone. Dalla scelta del tank dipende anche il teatro degli scontri, che varia da Cuba, alla Siria, alla Germania dell'Ovest. A questo punto sapete tutto sul game, non vi resta altro che entrare nell'abitacolo ed iniziare ad impratichirvi dei vari dispositivi elettronici che spesso faranno la differenza fra il vostro carro e quello nemico. La possibilità di armare il tank con missili anticarro vi offrirà un ragguardevole vantaggio sugli avversari. Una volta accesi i motori iniziate a familiarizzare coi vari dispositivi e strumenti del quadro principale, studiatevi attentamente le apparecchiature ed il sofisticato sistema di puntamento del cannone. Alcuni tanks hanno la possibilità di guadare fiumi e di passare indenni attraverso zone contaminate da radiazioni od invase da gas.



STEEL THUNDER è una complessa simulazione, per riuscire a battere gli avversari è necessario un attento studio del manuale ed un periodo iniziale di training. Per facilitare l'uso dei vari comandi viene fornita con il programma una maschera di cartone da mettere sopra la tastiera riportante tutti i comandi ed i relativi tasti da pigiare.

STEEL THUNDER ha una grafica degna dei migliori programmi dell'ACCOLADE, i particolari sono ben disegnati e dettagliati, le varie schermate, che si susseguono sul monitor, rendono l'azione reale, vi sembrerà proprio di trovarvi al centro dell'azione all'interno di un vero carro armato.

Unico neo sono i tempi d'attesa, mentre si passa da una schermata all'altra. La giocabilità del game è elevata, con l'ausilio del joystick e di pochi tasti è possibile pilotare senza eccessive difficoltà il proprio mezzo. Qualche problema supplementare si ha quando si vogliono attivare contromisure elettroniche od utilizzare i vari sistemi di puntamento. Inutile dire che il pubblico a cui si rivolge l'ACCOLADE con questo programma non è il solito appassionato di shoot game, ma l'amante delle simulazioni, abbinate ad una grafica mozza fiato.

Val. Globale: 7,6

RED LIGHTNING

SSI
AMIGA - ATARI - IBM
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

RED LIGHTNING è la simulazione di una ipotetica III guerra mondiale, combattuta con armi convenzionali, senza far ricorso ad armamenti atomici.

Su vari fronti si scontrano le truppe del Patto di Varsavia e quelle della NATO.

E' possibile utilizzare tutti gli armamenti più moderni, si va dai tanks T-80 sovietici ai fantastici bombardieri americani F-117 Stealth.

La mappa utilizzata è la classica ad esagoni, mostra l'Europa centrale dall'Austria, alla Polonia, alla Danimarca, al Belgio. Ogni esagono è all'incirca di 25 chilometri. Solitamente sul video si ha un ingrandimento della mappa, ogni videata rappresenta circa il 4% dell'area totale.

Per spostarsi da una parte all'altra della mappa basta utilizzare il mouse, o nel caso dell'IBM i tasti cursore del pad numerico.

La versione di RED LIGHTNING che abbiamo provato (e di cui parleremo in seguito) è quella per Amiga.

A questo proposito si deve dire che i possessori di una Amiga è da parecchio tempo che aspettavano un nuovo war games dalla SSI, che non sappiamo per quale motivo lascia un po' in disparte questo interessante computer. E' però da sottolineare che ultimamente la produzione della SSI si è concentrata sui fantasy ed in particolare sui DUNGEONS&DRAGONS.

Appena caricato il programma ci si accorge subito che questo war games si rivolge ad un pubblico già "pratico", che sa come muoversi all'interno di queste simulazioni; la SSI colloca RED LIGHTNING fra i games di livello avanzato, per persone già esperte.

La lunghezza di una partita varia dalle 12 alle 40 ore se si intraprende la campagna completa, dalla 6 alle 10 ore per il short game.

In RED LIGHTNING è possibile agire sulle singole divisioni, sui battaglioni ed anche sulle compagnie. E' possibile inoltre decidere la missione di ogni stormo di caccia e di bombardieri.

Dopo aver stabilito la percentuale di caccia da utilizzare per la protezione aerea e per la scorta agli stormi da bombardamento è possibile assegnare le varie missioni ai vari gruppi.

Lo stesso dicasi per la marina, dove si possono impartire gli ordini alle varie squadre ed ai sottomarini. Si devono inoltre gestire in prima persona le operazioni navali di sbarco ed i lanci di gruppi di sabotatori dietro alle linee nemiche. Molta importanza riveste la campagna del Nord Atlantico, dove le marine dei due blocchi si confrontano con risultanti altalenanti.



Chi sarà in grado di prendere il controllo dell'Atlantico avrà messo una seria ipoteca sulla vittoria finale.

Oltre a tutto ciò dovrete anche gestire le operazioni di rifornimento delle unità dislocate sul terreno degli scontri e inviare gruppi di spie sul territorio nemico.

Per la vittoria finale è determinante anche il livello del morale dei popoli delle varie nazioni belligeranti.

All'inizio potete scegliere fra tre scenari possibili:

- RED LIGHTNING: mobilitazione delle forze durante le ostilità, il Patto di Varsavia attacca di sorpresa per cercare di frantumare le difese della NATO.
- LIONS & TIGERS & BEARS: le forze della NATO sono già organizzate e pronte a respingere l'attacco sovietico, gli aiuti dall'America sono già in viaggio ed il loro arrivo è imminente.
- A GATHERING OF HOSTS: le forze di entrambi gli schieramenti sono pronte a combattersi, la mobilitazione è generale e le guarnigioni hanno già lasciato le proprie zone di competenza durante il periodo di pace.

Sul manuale sono riportati tutti i dati riguardanti le singole unità ed i paesi dei due blocchi.

Per giungere alla vittoria finale si dovranno studiare attentamente queste informazioni, basilari per lo svolgimento delle varie missioni: sia di interdizione aerea, sia di bombardamento, sia di tentativo di sfondamento del fronte.

Le armi a disposizione sono quelle realmente disponibili oggigiorno sui campi di battaglia, dalle più moderne a quelle ormai obsolete.

RED LIGHTNING, ultima fatica della SSI, è veramente un buon programma, un lavoro ben fatto, non solo per le qualità grafiche indiscutibili, ma anche per lo studio compiuto dai programmatori sulle varie armi utilizzabili e sulla loro effettiva presenza nei vari eserciti.

Sul video, oltre alla schermata raffigurante la mappa ad esagoni, si susseguono varie immagini sugli aerei a disposizione, sulle loro caratteristiche tecniche e sulla possibilità o meno di impiegarli in azioni in territorio nemico.

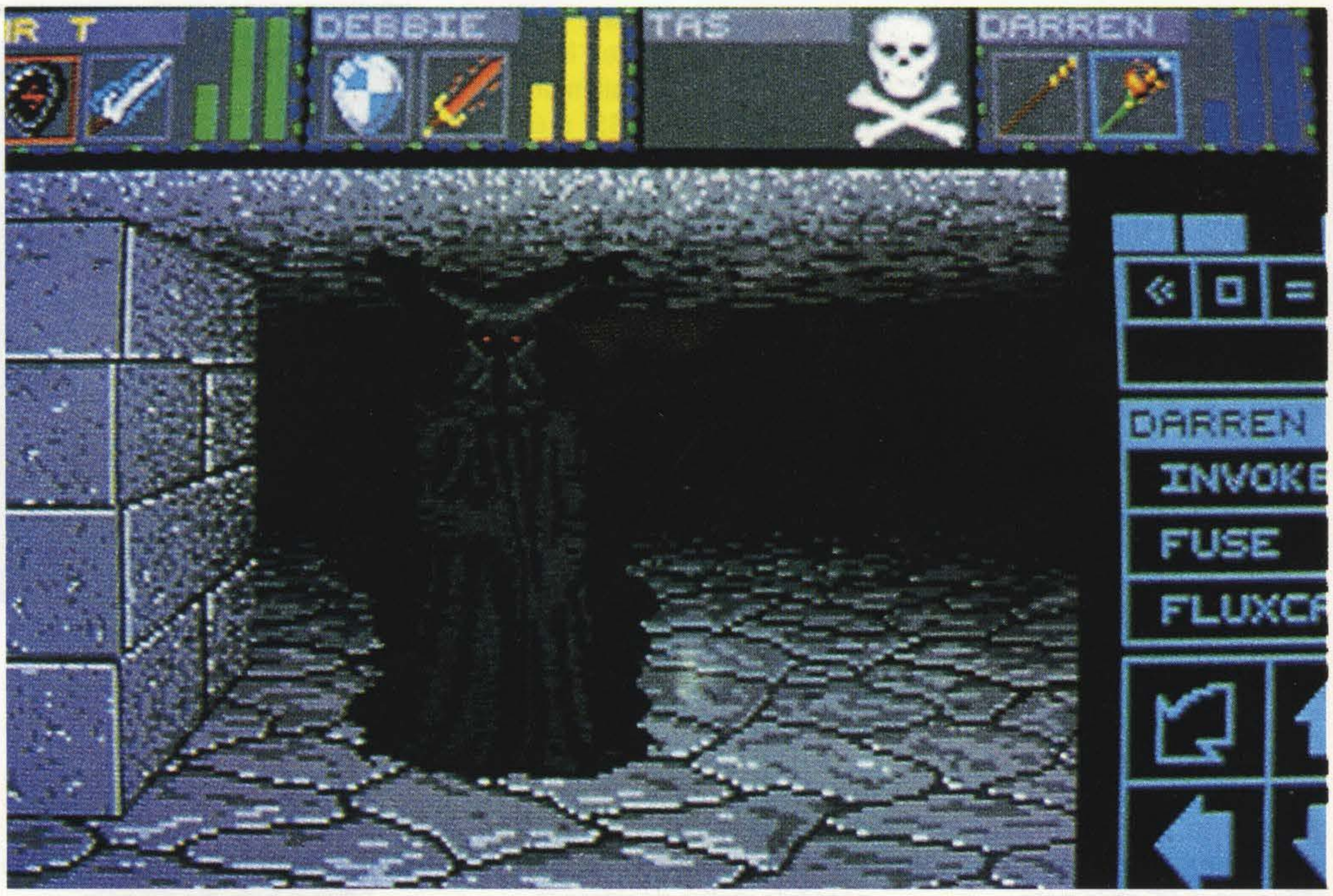
La possibilità di utilizzare il mouse rende la giocabilità elevata e facilità il passaggio da una fase all'altra del game.



Val. Globale: 8,5

CHAOS STRIKES BACK

FTL/MIRRORSOFT
ATARI ST - AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER



Dopo un lunghissimo ed estenuante periodo di attesa arriva finalmente l'agognato seguito di Dungeon Master, specialissimo best seller del settore adventure e RPG. Chaos Strikes Back non è, a dire il vero, una continuazione a sè stante dell'originale prodotto FTL ma, bensì un cosiddetto add-on o disco data, in grado di espandere sensibilmente la già complicatissima avventura originale. Per poter giocare è infatti necessario possedere una copia originale di Dungeon Master, così come accade per il recente Mission Disk di Falcon F16 della Spectrum Holobyte.

Chaos Strikes back si svolge proprio come Dungeon Master ma, com'è ovvio immaginare, presenta nuovi labirinti, differenti livelli e un'orda di altri terribili mostri, nemici, avversari ed ostacoli, completamente estranei alla prima versione del gioco.

Non abbiamo dunque una nuova ambientazione ma, potremo scegliere, ad esempio, nuovi paladini e nuovi avventurieri, così come nuovi tipi di armi e attrezzature e innovativi incantesimi. Al programma è implementato un vero e proprio Editor che permette di modificare se non addirittura di creare dal nulla ogni eroe, modellandolo a piacere e rendendolo invincibile.

Per comprendere esattamente in cosa consiste Chaos Strikes Back (perché ormai se ne è già detto troppo, basando il tutto su semplici supposizioni!) si deve pensare ad una seconda versione del Dungeon Master, gemella, per quanto riguarda il tipo di gioco, alla prima. Anche se ci aspettavamo qualcosa di completamente nuovo dalla FTL, tutto ciò non potrà che entusiasmare ed eccitare al massimo gli aficionados e i veri accoliti di questo gioiello della FTL.

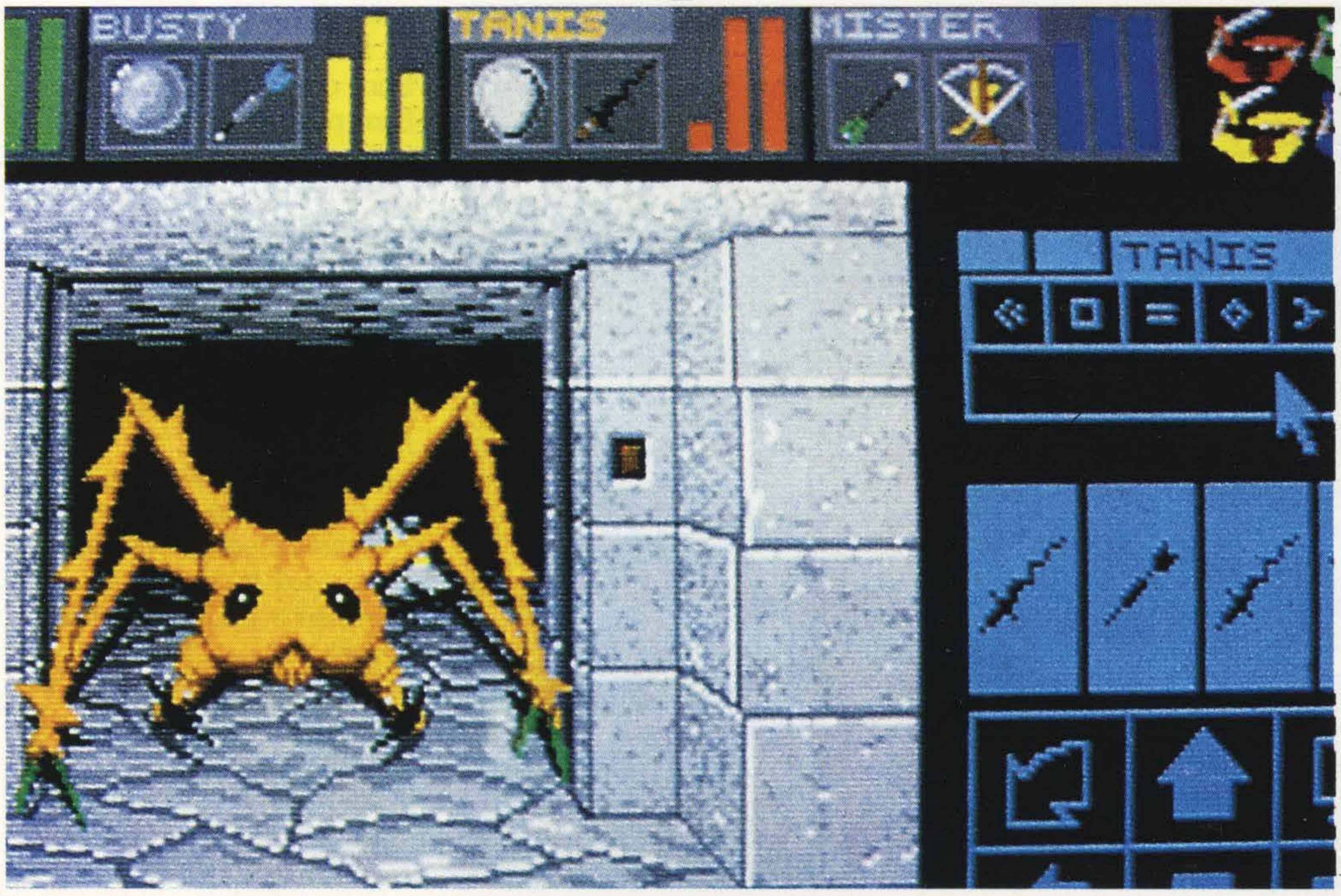
L'aspetto grafico del gioco è sempre quello ma, la FTL ha sensibilmente migliorato (per quanto lo permettesse la perfezione grafica di Dungeon Master) le animazioni, gli effetti sonori e, nel complesso, le descrizioni di ogni singola schermata. Abbiamo sempre la comodissima gestibilità via mouse, un nuovo libro di incantesimi e la classica, immancabile novella (da leggere, mi raccomando) che ci introduce perfettamente nella vicenda.

Per il momento solo gli avventurieri Atari potranno godersi questo attesissimo nuovo appuntamento con l'avventura e con il fantasma di Lord Chaos mentre gli Amighisti (che nel frattempo dovranno per forza procurarsi un'espansione ad un Mega) dovranno pazientare fino a gennaio.

Chaos Back è davvero un appuntamento immancabile!

Val. Globale: 9

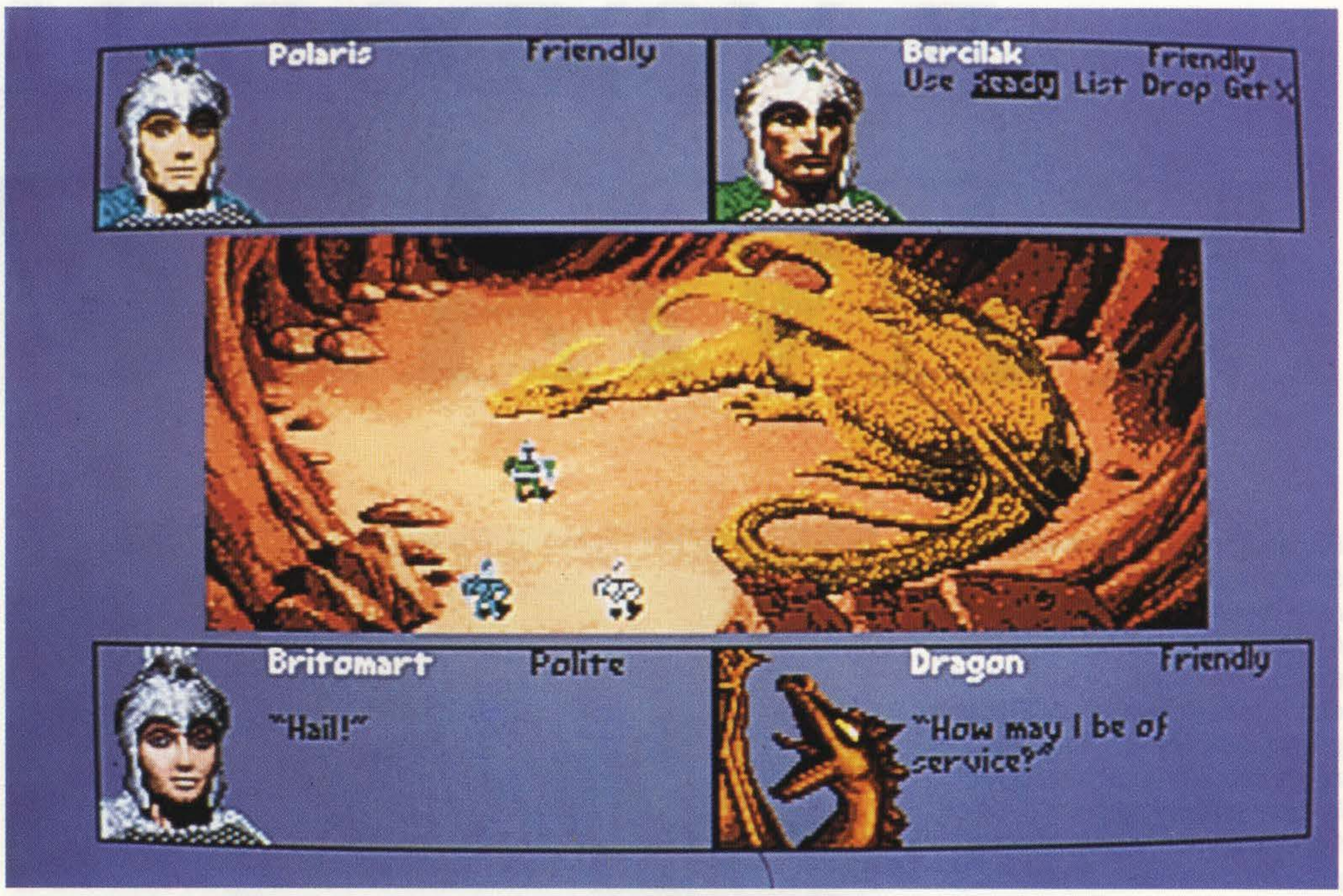




VG&CW
YEP!

SWORDS OF TWILIGHT

ELECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: DISCO
PREZZO: LIT. 28.000
IMPORTATORE: C.T.O.



Nato dalla Free Fall Associates (quella della saga di Archon e di Murder On The Zinderneuf) Sword Of Twilight è un rivoluzionario adventure, di tipo RPG, che può essere facilmente collocato a metà strada tra una produzione Sierra e un classico Dungeon Master. Tutto ciò comporta, ovviamente, altissimi livelli di interazione che, proprio in questa occasione, sfruttano un'ulteriore ampliamento grazie alla presenza di più giocatori. Swords Of Twilight prevede infatti, oltre al gioco singolo, la compartecipazione contemporanea di tre avventurieri che controllano un singolo personaggio che si muove nella storia.

Il tutto viene gestito tramite joystick e tastiera, e moltissimi menu a scomparsa che eliminano ogni tipo di input da tastiera, sveltendo così lo svolgimento del gioco.

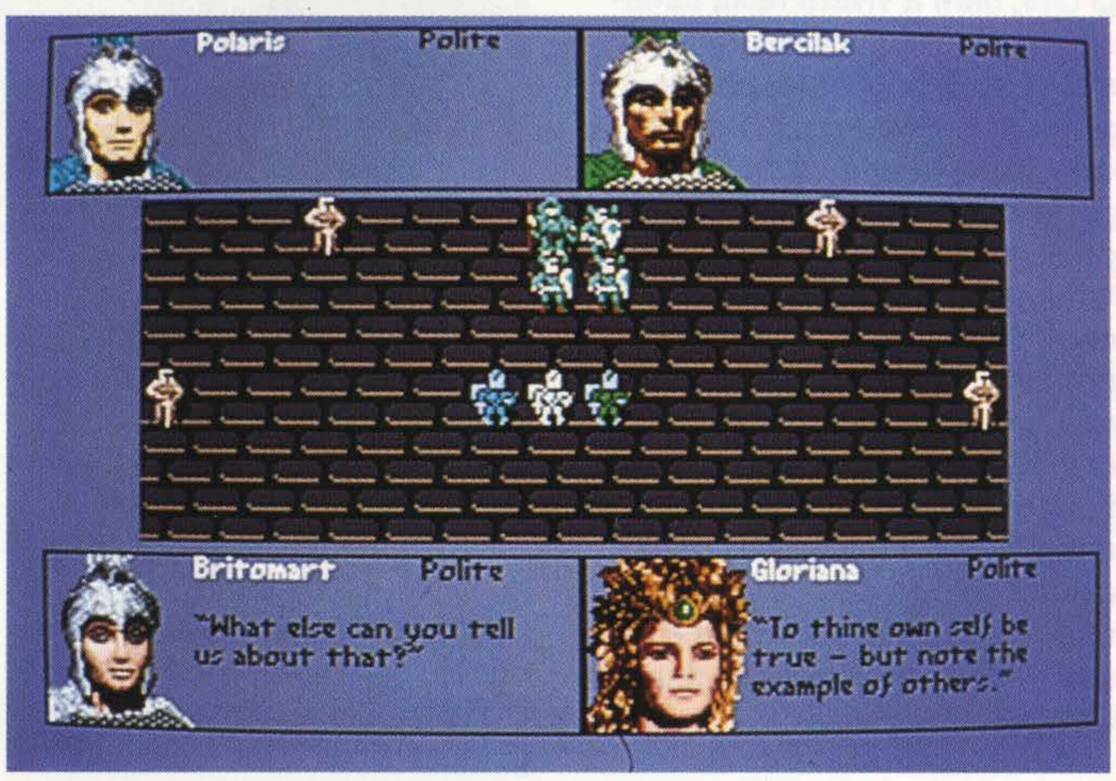
La trama è quantomai elastica e davvero molto vasta. Si tratta di esplorare regioni misteriose, città sconosciute e sotterranei infestati da mostri, con il classico manipolo di eroi impegnati nella ricerca di una sacra reliquia, gemella, probabilmente, dell'Excalibur di Re Artù. Per formare il nostro "party" possiamo scegliere tre personaggi da un carnet di ben 31; se si gioca da soli il computer gestirà gli spostamenti dei due personaggi che, di volta in volta, non potremo controllare. Vi sono tre tipi di avventurieri: i cavalieri, i campioni di destrezza e forza ed i maghi. Per quest'ultima categoria è prevista la solita ridda di incantesimi vari che spesso potranno ferire più di un affilato spadone o di una possente mazza d'acciaio. Il mondo di gioco è pervaso da una particolare dinamismo che lo rende quantomai infinito, vasto e mutevole. Le cose cambiano, i personaggi che incontreremo vivono di vita propria e possono effettuare moltissime scelte, e lo stesso svolgimento della storia si modifica in base al nostro comportamento di gioco.

Lo schermo viene diviso in cinque porzioni che ospitano, rispettivamente, le tabelle status di ogni eroe, una finestrella analoga per gli incontri, e quindi l'area di gioco che di volta in volta mostrerà immagini fisse o mappe dinamiche da esplorare.

Ogni eroe risente del proprio livello di esperienza, del numero di ferite ricevute, della fatica fisica, della fame e della necessità di riposare. I combattimenti avvengono in maniera interattiva e sono gestiti dal joystick; in generale, non abbiamo quindi conteggi di punti attacco/difesa controllati dal computer con semplici icone fisse di combattimento ma, veri e propri scontri arcade. I personaggi possono viaggiare, accamparsi, dialogare, esplorare ogni angolo del microcosmo computerizzato del gioco, raccogliere oggetti, utilizzarli in svariati modi e "vivere" liberamente l'intera avventura. Come succedeva nelle adventure Lucasfilm infatti, non è prevista una sola ed unica risoluzione con centinaia di The End a metà storia, cosparsi di morti orribili, ma bensì un tipo di svolgimento poliedrico, con differenti finali e più obiettivi da conseguire.

Lo stesso manuale, nonostante la corposità, non è indispensabile per imparare l'avventura: come alternativa ci viene consigliata qualche ora di libera esplorazione in "full immersion" per maturare una vera esperienza di gioco.

Parlando dell'aspetto grafico



poi è inevitabile entusiasmarsi. Fondali, animazioni, scenari, dettagli e decine e decine di stupende istantanee di gioco sono infatti realizzate con la perizia di cui è capace soltanto l'Electronic Arts, in una vera celebrazione delle capacità di un sedici bit.

Non sono da meno gli effetti e gli accompagnamenti sonori che condiscono ad Hoc ogni fase di gioco senza mai stancare, annoiare o distogliere il giocatore. Nel complesso Sword Of Twilight balza subito all'attenzione per il suo immediato impatto, la sua freschezza e la sua originalità. Il mondo delle Adventure è in continuo mutamento: questo gioco ECA ne è allo stesso tempo, testimonianza ed evoluzione.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

IL MONDO DELLE *MINIATURE*

Parlando di RPG è inevitabile scorrere il mondo delle miniature in metallo che seguono di pari passo la pubblicazione e lo sviluppo di questi giochi. Datosi che lo stesso filone di AD&D si presta a molteplici interpretazioni e a svariate tipologie di gioco, la base fantasy su cui si basa offre, a sua volta, un completo e poliedrico universo di personaggi che, oltre a vivere nella fantasia dei giocatori, prendono vita sulle foto di copertina, nei depliant e, in generale, in tutta la cosiddetta "memorabilia" che fa parte integrante dei prodotti. Dopo qualche partita si giunge naturalmente alla necessità di "toccare" con mano la flora e, soprattutto, la fauna che popola ormai non solo i tabelloni e i libri di gioco, ma anche la nostra fantasia. Allo stato attuale ci troviamo di fronte a miniature create con tecnologie laser che offrono una ricchezza di particolari e una perfezione a dir poco stupefacente.



LE MINIATURE ISPIRATE E TRATTE DA AD&D

AD&D trova il corrispondente universo di miniature nelle produzioni Ral Partha e Prince August. Entrambe le ditte sono infatti costantemente impegnate a sfornare guerrieri, cavalieri, maghi, stregoni, eroi ed eroine, e mostri di ogni genere che sempre più si avvicinano alla "realtà" del gioco.

Il costo di ogni set di miniature, lo diciamo subito, è veramente basso e si aggira sulle 2.500 cadauna.

METTIAMOCI ALL'OPERA

Il problema principale delle miniature è che non sono composte da molti pezzi separati; dipingerle non è quindi facile come per un modellino di aereo in plastica pressofusa, ma richiede tecniche particolari, molta pazienza e un pizzico di abilità che si può maturare con qualche seduta di esercizio.

Al momento dell'acquisto ogni statuetta può presentare qualche lieve imperfezione, come sbavature o escrescenze; per rimuovere il tutto basta utilizzare un coltellino affilato o un taglierino da carta, possibilmente con una lametta nuova. Fate attenzione perchè il metallo delle miniature è particolarmente tenero quindi non calcate molto. Grazie a questa caratteristica sarà quindi possibile far assumere posizioni lievemente diverse alle gambe, alle braccia e alle porzioni sporgenti, in generale, per avvicinarci il più possibile alla realtà del personaggio rappresentato. Un altro utile trucchetto consiste nell'intiepidire il metallo in forno o su un grill (a bassa temperatura, altrimenti lo sciogliete!!). Per armi, scudi, spade e coltelli si possono affilare le lame con il solito taglierino. La punta di un coltellino molto sottile può servire per scavare i buchetti di areazione di fucili e attrezzature simili, nonchè, ad esempio, le narici infuocate di qualche drago o di uno gnomo.

Le colle da utilizzare prevedono i classici attaccatutto, ad esempio la Attack o la UHU, da usare con particolare parsimonia: state attenti altrimenti ricoprirete di colla il personaggio (Sput! Sput!). Prima di incollare passate i pezzi in un batuffolo di ovatta imbevuto d'alcool per migliorare la presa. Durante il periodo di essicamento della colla vi consiglio di mantenere in posizione ogni pezzo, qualora ce ne sia bisogno, con pinzette, forcine o un pizzico di nastro adesivo. Per quanto riguarda la base o il piedestallo che spesso viene fornito con le figurine, è preferibile dipingerlo ed incollarlo a parte onde evitare di confondere l'effetto in rilievo delle estremità inferiori del personaggio.

I COLORI

Le vernici da usare devono essere di tipo acrilico (o comunque a base acrilica, lavabile con l'acqua cioè) e non devono essere confuse con quelle impiegate per dipingere i modellini in plastica di aerei, auto, ecc.

Ogni miniatura va sempre ricoperta interamente di uno strato di pre-vernice acrilica che può meglio ricevere e conservare la pittura definitiva. La pre-vernice non deve essere necessariamente incolore o grigia come la miniatura: a seconda della prevalenza di tonalità definitive chiare o scure, potrà essere bianca o nera per far meglio risaltare, ad esempio, le note prettamente scure di un incappucciato o lo sfavillio di lame e borchie di un guerriero. La Humbrol vende, a questo scopo, il White Enamel (non confondetelo con gli altri colori Humbrol non acrilici!!) che può servire egregiamente allo scopo di prepitturare la statuetta, ma va benissimo anche lo spray bianco per auto, impiegato nelle officine di tutto il mondo per le stesse finalità.

Qualunque sia la pre-vernice impiegata questa dovrà essere stesa in uno strato sottilissimo. Alcuni tipi di miniature tuttavia non richiedono la preverniciatura; i soldati coperti interamente da una cotta di maglia in ferro o da un armatura qualsiasi sono praticamente già pronti da dipingere: basta ricoprire ogni area del corpo con una base di nero o marrone chiaro per poi lavorarla fin nei minimi dettagli con altr tinte. Quando arriva il momento di usare i veri colori e dar vita alle proprie creazioni è facile, ed umano, commettere errori, sbavando o coprendo interamente vaste porzioni con il pennello.

La miglior soluzione per riparare al danno è quella di immergere nell'Acetone le intere miniature in modo da rimuovere ogni tipo di verniciatura. L'Acetone ha però un odore davvero sgardevole e non è facilissimo da trovare perciò vi consiglio, prima di avventurarvi nel dipingere miniature in metallo, di far molta pratica con quelle in plastica, decisamente molto più economiche. Meglio infatti sprecare qualche "cavia" che dover buttare, a malincuore, una vera miniatura in metallo (ogni sbaglio vi costerebbe mediamente 2.500 lire, per non parlare dei colori!). Infine può far comodo un bagno di vernice bianca prima di iniziare a dipingere, in modo da poter far pratica con i colori chiari e le sfumature che potranno così meglio risaltare.

PERGIOCO

VIA SAN PROSPERO 1 MILANO TEL. 02/808031
CAP 20121

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO
IN TUTTA ITALIA:
TELEFONATE DIRETTAMENTE
ALLO 02/808031

BATTLETECH
CITYTECH

...auguri...

Natale 1989

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

ATTENZIONE: "**ITA**" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "**Trad.**" INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

pag. 1

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...	**Trad.**
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...	
18	...	...	25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	...	
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 * °	59	
18	...	...	25	18	ALTERED BEAST	49	.....	...	**Trad.**
...	...	...	21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49	
15	...	...	15	15	A.P.B.	25	.....	...	**Trad.**
...	...	...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 * °	...	**Trad.**
...	18		18	18	ASPAR GP MASTER	18	29 * °	29	**Trad.**
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39	.....	39	**Trad.**
...	...	...	29	...	BASKETBALL	49	.....	...	
18	...	18	18	15	BATMAN THE MOVIE	29	.....	29	**Trad.**
...	...	...	18	...	BATTLECHESS	59	59 * °	...	
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...	
...	...	...	...	...	BEACH VOLLEY	39	.....	...	
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 * °	49	**Trad.**
...	...	...	...	...	BLOODWITCH	59	.....	59	
...	...	...	20	18	BLUE ANGELS	38	38 * °	...	
...	...	...	21	18	BUFFALO BILL	39	.....	...	
...	...	...	25	18	BUSHIDO	...	.....	...	
...	...	...	18	15	CABAL	...	.....	...	**Trad.**
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 * °	...	**Trad.**
...	...	...	...	...	CARRIER COMMAND	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	...	
...	...	...	...	...	CHAMBERS OF SHAOLIN	18	.....	29	
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...	**Trad.**
...	...	...	...	...	CHICAGO 90	38	38 * °	...	
...	...	...	...	...	CORVETTE	...	69 *	...	
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	DAY OF THE VYPER	38	.....	38	
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 * °	Triad	**Trad.**
...	...	...	...	...	DON'T GO ALONE	...	45 °	...	
18	...	...	25	18	DYNAMITE DUX	...	.....	39	**Trad.**
...	...	...	...	...	DOGS OF WAR	29	.....	...	
18/25	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON II	29	29 *	29	**Trad.**
...	...	...	22	...	DRAGON WARS	...	.....	...	
...	...	...	...	...	DRAKKEN R.P.G.	38	38 * °	...	
...	...	...	...	...	DUDKAN	...	45 * °	...	
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49	
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 * °	...	
...	...	...	...	...	EUROPEAN CHALLENGE	...	38 * °	...	
...	...	...	...	...	F-15 STRIKE EAGLE II	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 * °	59	**Trad.**
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 +	59	
...	...	...	...	...	esp. F-16 FALCON MISSION	49	.....	49	
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 * °	...	
...	...	...	...	...	FAERY TALE	39	69 +	...	
...	...	...	...	...	FAST BREAK	39	.....	...	
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...	
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	45 * °	...	**Trad.**
...	...	...	...	...	FIENDISH FREDDIE'S	49	69 +	49	
18	...	18	18	15	FIGHTING SOCCER	18	.....	...	**Trad.**
...	...	...	...	...	FIREKING	...	45 * °	...	
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29	**Trad.**
...	...	...	25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 * °	...	**ITA**
18/29	...	18	21	18	GHOSTBUSTERS II	49	.....	49	**Trad.**
15	...	...	15	15	GHOULS & GHOSTS	18	.....	29	**Trad.**
...	...	...	...	...	G. NIUS	42	.....	42	
...	...	...	...	...	GOLD OF THE AMERICAS	...	45 * °	...	
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...	
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 * °	...	**Trad.**
...	18	...	18	18	GRAND PRIX MASTER	18	29 * °	...	
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 * °	59	**Trad.**
...	...	...	...	...	HARDBALL	...	38 * °	...	
...	...	...	18	18	HELLRAID	...	.....	...	**ITA**
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 * °	59	**Trad.**
...	...	...	...	...	HIGHWAY PATROL	...	45 * °	...	
...	...	...	49	...	HILLSFAR	59	59 * °	...	
...	...	...	...	...	HONDA RVF	59	.....	59	
...	...	...	...	...	HORSE RACING	...	49 *	...	
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 * °	49	**Trad.**
15	...	...	15	15	INDY (Il gioco d'azione)	25	.....	29	**Trad.**
...	...	...	...	...	INDY (avventura grafica)	59	59 * °	59	**ITA**
...	...	...	25	18	ITALY '90 SOCCER	39	39 * °	...	**ITA**
...	...	...	20	18	JACK NICKLAUS	38	38 +	...	
...	...	...	12	...	esp. COURSE DISK	24	.....	...	
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29	**Trad.**
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59	
...	...	...	...	...	KNIGHT FORCE	29	39 * °	39	**Trad.**
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 * °	59	
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...	
...	...	...	22	...	MADDEN FOOTBALL	...	.....	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER II San Francisco	...	69 +	59	
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 * °	...	**Trad.**
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2,2	49	49 *	49	
...	...	...	...	...	MINES OF TITAN	...	59 *	...	
15	...	...	15	15	MOONWALKER	18	29 *	29	**Trad.**

pag. 2

	AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
ITA	...	...	...	...	...	MURDER IN VENICE	39	39 * °	...
Trad.	18	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 * °	...
Trad.	...	...	...	45	...	NEUROMANCER	48	38 * °	...
	...	...	...	...	...	NEVERMIND	29	49 *	...
Trad.	...	...	...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...
Trad.	...	...	...	...	15	OIL IMPERIUM	29	49 *	29
Trad.	...	...	...	15	15	OXXONIAN	...	.....	...
Trad.	18	15	18	15	15	PACMANIA	25	.....	29
	...	...	...	...	...	PAPERBOY	29	29 * °	29
Trad.	...	18	...	18	18	PASSING SHOT	29	.....	...
	...	...	...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 * °	...
	...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...
	...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...
Trad.	...	...	...	...	...	POPULOUS	45	45 * °	...
	...	...	...	...	...	esp. PROMISED LANDS	21	.....	...
	...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...
	...	...	...	20	18	POWER BOAT	38	.....	...
Trad.	...	...	...	18	15	POWERDRIFT	25	.....	...
	...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
	...	...	...	...	...	PRO-TENNIS TOUR	39	.....	39
Trad.	...	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
	18	...	15	21	18	RED HEAT	39	.....	39
	...	...	...	...	...	RED LIGHTING	69	.....	...
	...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...
	...	...	...	25	18	RICK DANGEROUS	...	.....	...
Trad.	...	18	...	21	18	ROBOCOP	39	.....	39
	...	...	...	39	...	ROCKET RANGER	59	.....	...
	...	...	...	25	18	ROLLER COASTER	29	29 +	...
	...	...	...	21	18	ROLLER COASTER RUMBLER	39	39 * °	...
	...	...	...	22	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...
	...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...
	...	...	...	...	...	SHADOW OF THE BEAST	69	.....	...
Trad.	18	...	...	25	18	SHINOBI	29	.....	...
Trad.	...	...	...	19	...	SIM-CITY	38	38 *	...
Trad.	...	...	...	...	...	SKRULL	38	.....	42
ITA	...	...	...	...	...	SLEEPING GODS LIE	49	.....	49
	...	...	...	...	...	SPACE ACE	99	.....	99
	...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...
	...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59
Trad.	...	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 * °	...
	...	...	...	...	...	STARFLIGHT	38	45 * °	...
	...	...	...	...	...	STARGLIDER II	...	79 * °	...
	...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...
	...	...	...	21	18	STAR WARS COMPILATION	29	.....	...
	...	...	...	20	18	STEEL THUNDER	...	.....	...
	...	...	...	59	...	STORM ACROSS EUROPE	...	.....	...
Trad.	15	...	...	15	15	STRIDER	18	.....	29
	...	...	...	...	...	STRIKE EAGLE II	...	79 * °	...
Trad.	...	...	...	...	...	SUPER LEAGUE SOCCER	28	.....	...
Trad.	...	...	...	22	18	SUPERSKI	39	.....	39
Trad.	...	...	18	25	18	SUPER WONDER BOY	49	39 *	39
	...	...	...	...	...	SWORD OF ARAGON	...	69 *	...
Trad.	...	...	...	...	...	SWORDS OF TWILIGHT	28	.....	...
Trad.	25	...	...	25	25	TANK ATTACK	39	.....	39
Trad.	...	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 * °	49
	...	...	...	15	...	TERRY'S BIG ADVENTURE	18	.....	29
Trad.	...	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 * °	...
	...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...
ITA	...	...	...	...	...	THE BASKET MANAGER	39	.....	...
	...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
	...	...	...	...	...	THE CYCLES	38	38 * °	...
	...	...	...	20	18	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 * °	...
	...	...	...	12	...	esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 °	...
	...	...	...	12	...	esp. MUSCLE CARS	24	24 *	...
	...	...	...	12	...	esp. SUPERCARS	24	24 °	...
Trad.	...	...	...	18	18	THE GAMES SUMMER-WINT.	25	29 * °	...
ITA	...	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...
	...	...	...	...	...	THE THIRD COURIER	...	45 * °	...
	...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...
Trad.	18/29		18	21	18	THE UNTOUCHABLES	29	.....	39
Trad.	...	...	...	...	...	TIN-TIN ON THE MOON	39	.....	...
	...	...	...	...	...	TONGUE OF THE FATMAN	...	59 +	...
	...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59
	...	...	...	...	...	TRIAD II	39	.....	...
Trad.	18	...	...	15	15	TURBO OUTRUN	25	.....	29
	...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...
	...	...	...	...	...	U.M.S.	59	59 *	59
	...	...	...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59
	...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 * °	...
	...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...
Trad.	15	...	15	15	15	VIGILANTE	25	.....	...
Trad.	...	...	...	15	15	VOLLEYBALL SIMULATOR	29	39 * °	...
Trad.	...	...	...	29	21	WALL STREET	...	49 * °	...
	...	...	18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 * °	49
	...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59
	...	...	...	29	29	WINNERS COMPILATION	...	.....	...
Trad.	...	...	...	...	...	XENON II	39	.....	39
ITA	...	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

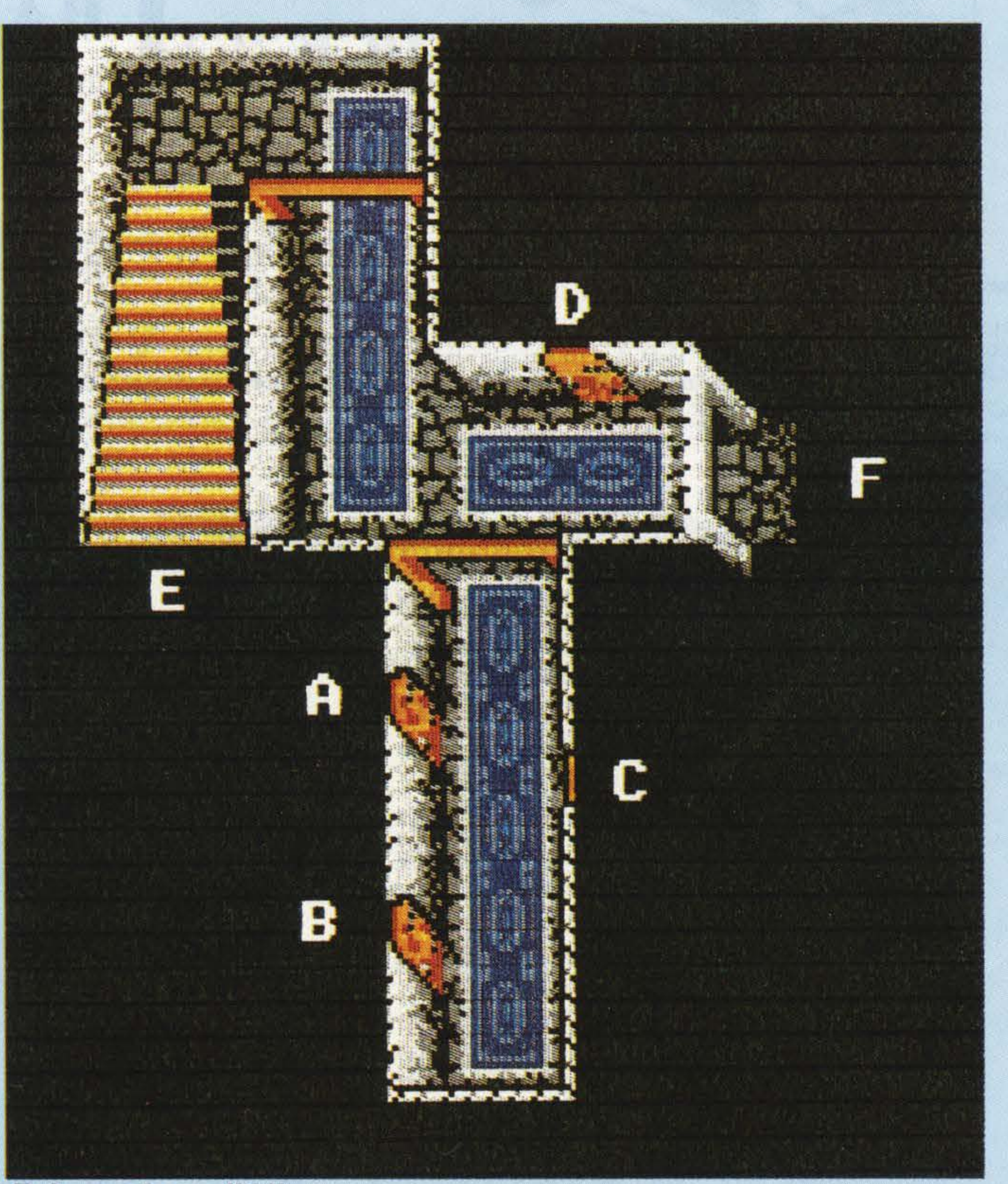
auguri da Zed

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga
* MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione

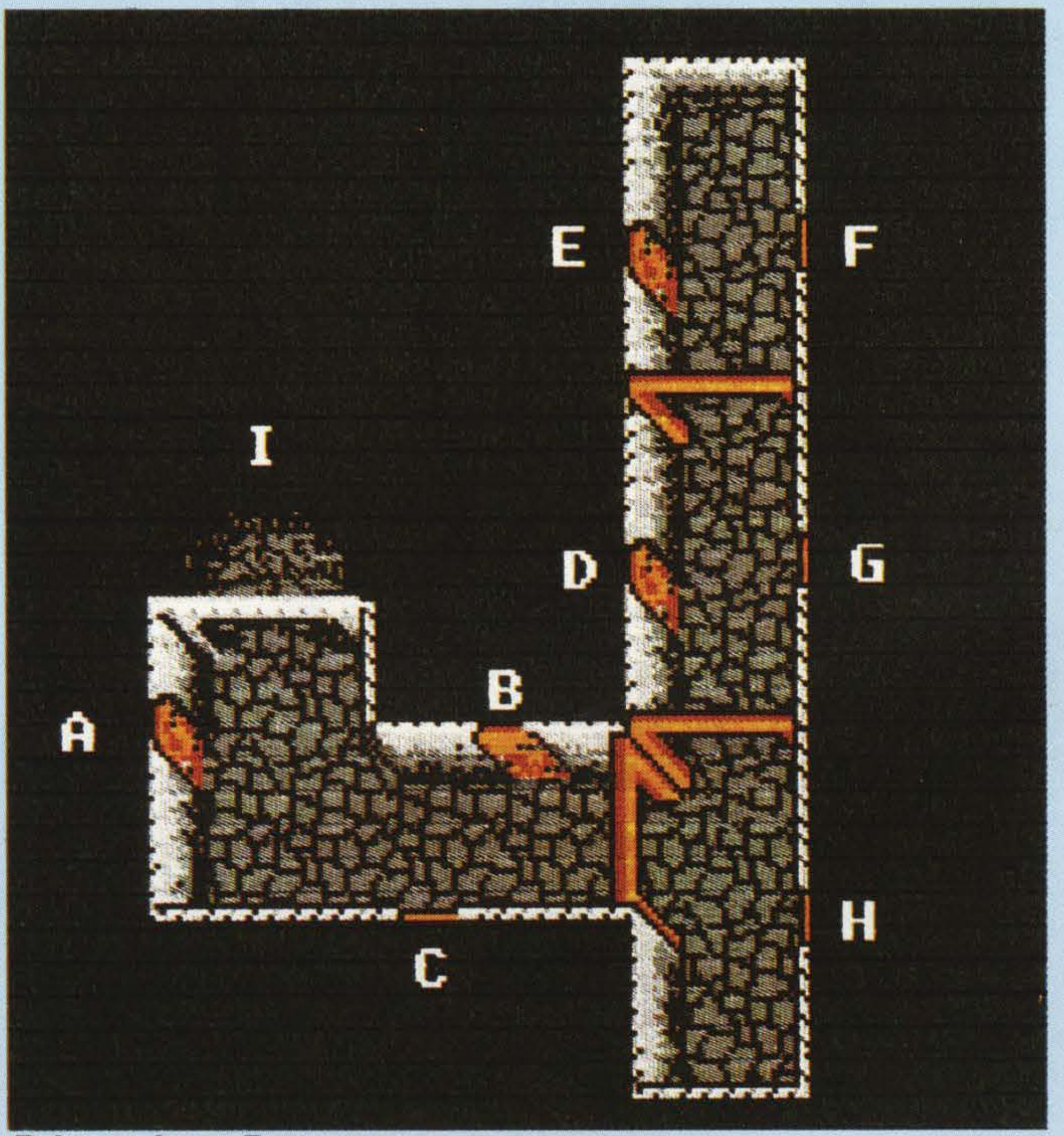
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

La trama dell'avventura ricalca in modo abbastanza simile quella del film ma la soluzione può essere raggiunta in vari modi. Il punteggio (IQ=indiana quotient) è dato in base alla maniera con la quale supererete le varie difficoltà,cioè se risolverete l'avventura con lo spirito di Indiana avrete un punteggio alto (max.800 pts.); se invece lo risolverete da bravi avventurieri come me riuscirete a racimolare un punteggio medio. Per prima cosa allenatevi a boxe con lo sparring partner perchè in seguito avrete molto bisogno di riflessi pronti e pugno tosto. Dopo una proficua seduta d'allenamento entrate nel vostro studio e sarete subito assaliti dalla vostra scolaresca;da bravi professori non mandateli al diavolo ma rassicurateli che sentirete tutti ad uno ad uno e incaricate la vostra segretaria di fare la lista di quelli che vogliono parlare con voi,dopo di che vi troverete nel vostro studio circondato da vari ammenicoli e ricordi delle vostre precedenti avventure(chi ha visto il ciclo Jones sa di che cosa parlo). Sulla scrivania,sotto un mucchio di posta ordinaria e di cartacce,troverete chiuso in un pacchetto postale il prezioso diario del Santo Graal che vostro padre vi ha spedito da Venezia. Prendete il diario e uscite dal vostro studio dalla finestra altrimenti sarete assaliti ancora dagli studenti. Dopo che avrete parlato con Donovan e accettato l'incarico del recupero del Santo Graal andate alla casa di papà Henry. Nel soqquadro che troverete in casa prendete il quadro che sta in camera da letto e che raffigura una coppa. Lasciate la casa paterna e andate a Venezia.

-Venezia-
Dopo che la dottoressa Schneider vi avrà accompagnato nella biblioteca dove vostro padre è stato visto per l'ultima volta, dovrete cercare tra le varie stanze dalle belle vetrate quella in cui vi sono delle piantane che sostengono un cordone. Prendete il cordone rosso e una piantana. Consultate il diario e confrontate il disegno della vetrata se corrisponde a quella che è nella stanza nella quale vi trovate.Se così è seguite alla lettera le istruzioni riportate sul diario. Rompete con la piantana la lastra di marmo che vostro padre ha indicato sul diario. Se avrete eseguito tutto in maniera esatta vi troverete nei sotterranei altrimenti sarete messi alla porta e avrete ancora due chances per poter trovare la lastra giusta da rompere (dimenticavo:prima di scendere nei sotterranei dovrete rubare dalla libreria un libro:il MEIN KAMPF di un certo Hitler). Girovagando nei sotterranei potreste perdervi ma niente paura VG&CW ha pensato a voi e vi ha disegnato una mappa. Nella caverna dei due scheletri prendete l'uncino, raggiungete la caverna della torcia,passate per quella della lastra di pietra e raggiungete quella del tombino. Aprite il tombino e risalite in superficie nel bel mezzo di un terrazzo attrezzato a ristorante.Avvicinatevi ai due innamorati che sono seduti al tavolo a sinistra dello schermo. Date un'occhiata da provato enologo alla bottiglia sul tavolo e prendetela. Ridiscendete nei sotterranei e andate nella caverna invasa dall'acqua; riempite la bottiglia con l'acqua e andate a versarla sulla torcia che avete individuato prima. Dopo aver sciolto il fàngo che la teneva imprigionata prendete la torcia.OOOOPS. La torcia ha fatto scattare una botola e vi ritrovate al piano di sotto. Da questo punto dirigetevi nella caverna del tappo,passate il ponte di pietra e leggete le iscrizioni che trovate nella caverna al di là del ponte. Ritornate nella caverna del tappo,agganciate l'uncino al tappo di legno e usate la frusta sull'uncino per aprire il tappo. Fatta questa operazione andate alla caverna con la scala e salite al piano di sopra.Ritornate nella cava che prima era ostruita con l'acqua e raggiungete la caverna del macchinario. Usate il cordone rosso come cinghia di collegamento per le due pulegge e date una spinta a quella specie di timone che è in alto a destra(così facendo calerete il ponte levatoio che troverete più avanti).
Ora dovreste essere nella caverna delle statue mobili che supererete facilmente se consulterete il diario che vi indicherà la giusta combinazione delle statue.Componete nella giusta sequenza le statue e si aprirà la porta che da inizio ad un nuovo labirinto sotterraneo.
Seguite le mappe e dopo aver superato il ponte levatoio (visto?) vi dovrete improvvisare musicisti.
Nella caverna dei teschi musicali dovrete suonare una song di 5 note.
Nel diario troverete lo spartito.
La notazione musicale che i teschi e lo spartito seguono è questa:
(partendo dal teschio più vicino alla porta)
DO MI SOL SI RE FA



Primo piano "A"

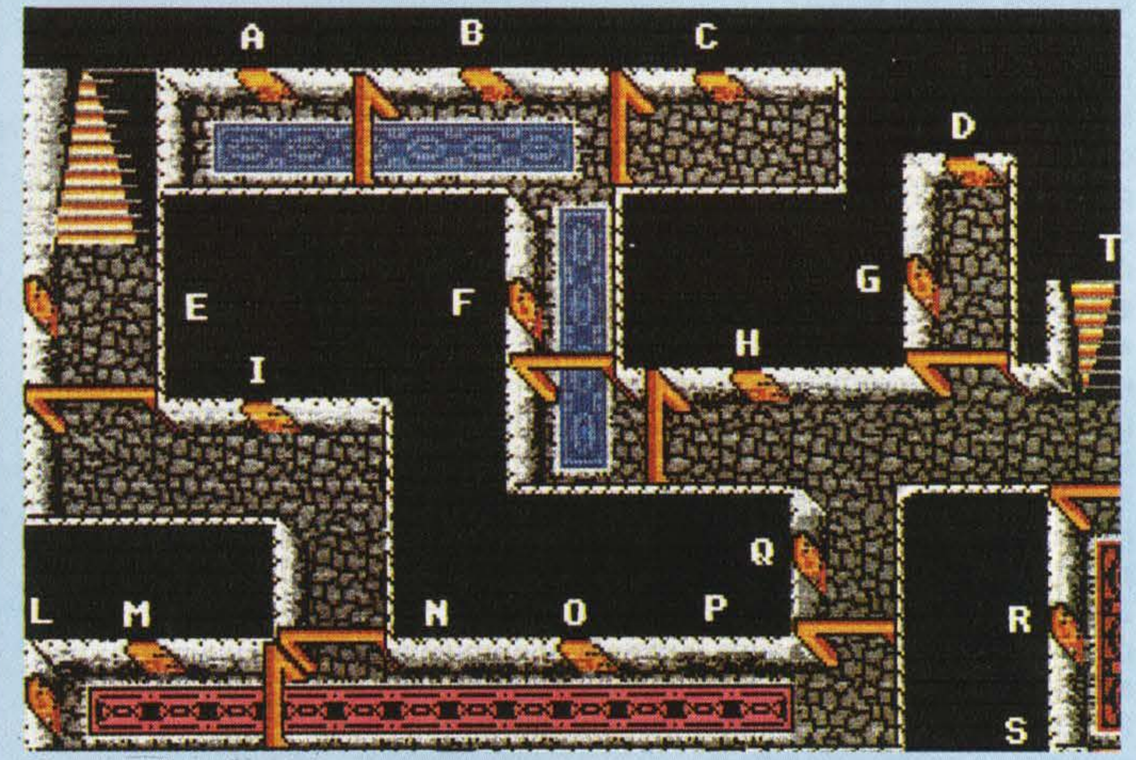


Primo piano B

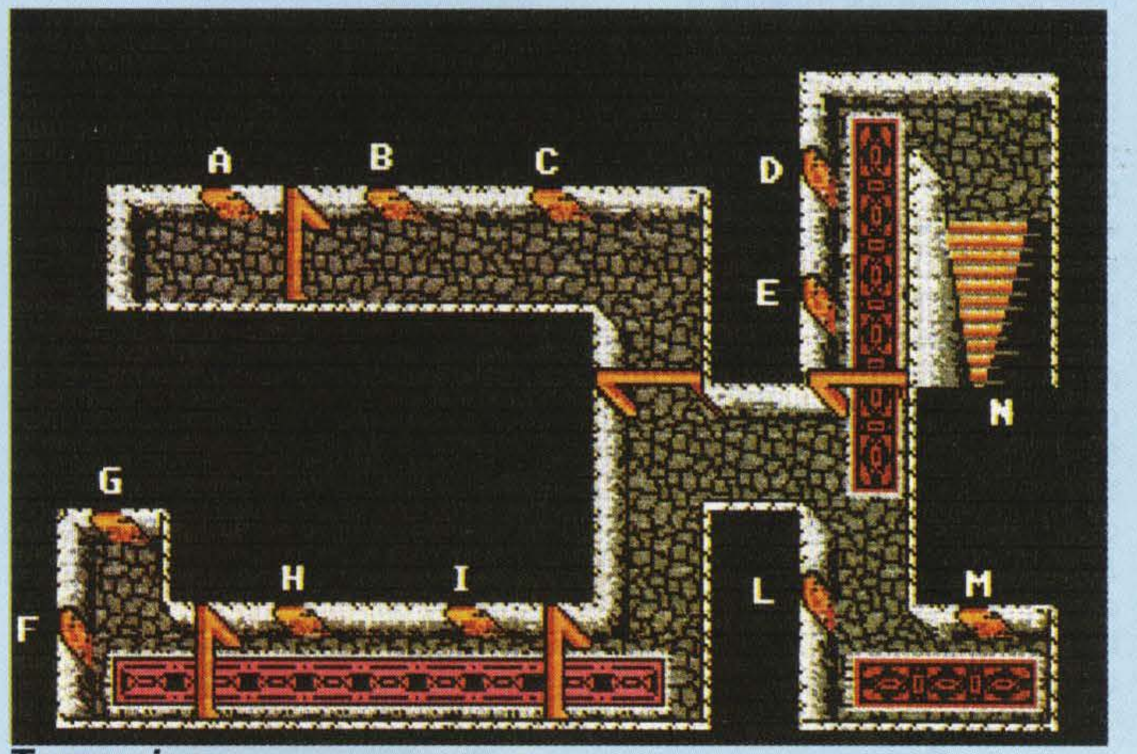
Suonando il motivo nella maniera corretta riuscirete ad aprire la porta per l'ultimo tratto di sotterranei nei quali troverete la tomba del crociato.Raggiunta la caverna con la tomba non dovrete fare altro che aprire il sarcofago e guardarci dentro.Prendete nota del nome della città dove è custodito il Santo Graal:ALEXANDRETTA ora ISKENDERUN.
Forzate il lucchetto che chiude la grata uscite ancora dal tombino.
Ora Marcus vi raggiungerà mettendovi al corrente che vostro padre è tenuto prigioniero dai nazi in un castello in Austria. E allora cosa aspettate? Via di corsa verso l'Austria.
-Austria-
Entrati nel castello fate fuori il maggiordomo con un sonoro pugno oppure spacciatevi per lord McFalfa intenditore di antichi arazzi.
Ora seguite attentamente la mappa di VG&CW.
Entrate nella stanza dove c'è il soldato ubriaco e usando le maniere forti dovreste impossessarvi del boccale che possiede. Ora andate in cucina e riempite il boccale con la birra contenuta nella botte.Versate la birra sul fuoco che arde nel camino e prendete l'arrosto.Riempite ancora il

boccale con la birra. Ritornate all'entrata del castello e entrate nella hall.
Sbarazzatevi della prima guardia che incontrerete e entrate nel magazzino delle uniformi.Qui prendete l'uniforme da inserviente e indossatela.Per accedere al piano superiore dovrete eliminare la guardia che presiede le scale (ciò vi frutterà 15 marchi).
Raggiunto il piano superiore entrate nella stanza del forziere. Aprite il forziere,guardateci dentro e prendete i 50 marchi in esso contenuti.
Uscite dalla stanza e camminate nel corridoio fino ad incontrare una guardia. A questa guardia non dovrete dar nemmeno un pugno ma il quadro che avevate trovato nella camera di vostro padre.
Superata con l'astuzia la guardia dovete raggiungere la stanza della chiave. La chiave è nascosta nell'uniforme contenuta nel forziere.
Sarà molto facile che uscendo sarete sorpresi da un mastino vestito da guardia.Con questo c'è poco da fare;dovrete per forza usare tutta la vostra arte pugilistica per poterlo stendere.
Se ci sarete riusciti scendete al piano di sotto e andate al magazzino delle uniformi aprite con la chiave il lucchetto che tiene chiusa l'uniforme da ufficiale.Indossate l'uniforme e ritornate al piano superiore.
Ora raggiungete la stanza dell'allarme e date il libro (MEIN KAMPF) alla guardia che si apparterà in un angolo a leggere e voi potrete agire indisturbati per mettere fuori uso l'impianto d'allarme.
Come? Ma è semplice:basta versare la birra nella grata della cabina elettrica e provocherete un bel corto circuito.
Ora potete andare al piano di sopra ma prima dovrete andare nella stanza del pronto soccorso e usare il first aid kit per guarire le vostre ferite.
Appena saliti al piano superiore vi si farà incontro una guardia che potrà comportarsi in 2 modi:
1-la guardia vi scambia per un ufficiale e allora voi le farete osservazione per lo stato dell'uniforme completamente spiegazzata e macchiata e le ordinerete di farvi passare
2-la guardia vi riconosce come intruso e allora bisogna ricorrere ai pugni (questa guardia è alquanto lenta nei movimenti)
Superata la guardia in un modo o nell'altro entrate nell'ufficio, date l'arrosto al cane e avrete via libera per accedere allo schedario. Aprite lo schedario (il cassetto centrale nella fila di destra) e prendete il pass sul quale c'è scritta la combinazione che apre la cassaforte nella stanza dei quadri.
Prendete anche il trofeo che è in cima allo schedario.
Il pass lo userete per aprire la porta blindata che è dietro il quadro della gioconda di Leonardo.Dietro la porta potrete ammirare una fedele riproduzione del Sacro Graal.
Ritornate da basso in cucina e riempite il boccale e il trofeo con della birra e ritornate al piano dell'ufficio.Proseguendo per il corridoio sarete fermati da un ufficiale.Cercate di mettere fuori combattimento l'ufficiale avendo cura di conservare un poco d'energia perchè dopo ne avrete bisogno.

Dopo aver fatto fuori il nazista (ah che bello!!!) vi troverete davanti ad una montagna di muscoli di nome Helmut.Il piccolo difetto di Helmut è che la birra.Offritegli prima il boccale e poi il trofeo pieni di birra e vedrete che Helmut non ci metterà tanto ad ubriacarsi e per voi sarà un giochino da ragazzi metterlo k.o.
Andate nella stanza della chiave d'argento prendetela e ritornate al piano inferiore.
Raggiungete la stanza della guardia alle finestre e potrete superarla in due modi:
1-facendola fuori a pugni
2-cercando di parlare e vi lascio il piacere d'indovinare la sequenza di dialogo giusta
Entrate nella stanza attigua,aprite la finestra e salite sul davanzale.
Camminando sul cornicione raggiungete l'ultima finestra a destra, apritela ed entrate nella stanza.
Se siete buoni osservatori noterete che al di sopra della finestra c'è un mattone che si muove,spingetelo e ritornate sul cornicione.
Usate la frusta per agganciare la sporgenza che avete creato spingendo in fuori il mattone e raggiungerete così il cornicione delle finestre del piano superiore.
Se aprite la prima finestra a destra potrete entrare nella stanza nella quale è tenuto prigioniero vostro padre.
Dopo gli scontati convenevoli,aprite l'armadio e prendete i marchi in esso contenuti.
Usate la chiave d'argento per aprire la porta e scappare. Vi ricordate la guardia dall'uniforme in disordine?
*Se non l'avrete eliminata vi sorprenderà nei corridoi e sarete privati del diario dal colonnello Vogel che lo manderà a Berlino per Hitler e voi vi troverete legati come salami su di una sedia.
Facendo un po' di fatica riuscirete a raggiungere a forza di strattoni l'armatura da crociato che ha in pugno un'alabarda.
Se riuscirete a dare un calcio all'armatura e la vostra posizione rispetto all'alabarda sarà quella giusta,riuscirete a tagliare le corde che vi legano e a fuggire attraverso il camino che si aprirà premendo la statua a sinistra del camino.
Usciti dal passaggio segreto saltate in sella al side-car e via verso Berlino per recuperare il diario.
A Berlino troverete Elsa e vi rimpossesserete del diario ma la folla vi spingerà fino ad arrivare in presenza di Hitler.
Non abbiate paura,offritegli il diario;Hitler lo scambierà per una richiesta d'autografo, lo firmerà e passerà oltre.
Ora potete andare all'aeroporto.
*Se avete eliminato la guardia nessuno vi fermerà e potrete raggiungere indisturbati il side-car e poi l'aeroporto.
-Aeroporto-
Qui avete due possibilità per proseguire nel gioco:
1)Comperate i biglietti e salite sul dirigibile.Consegnate i biglietti al controllore e rendete attivo Henry.
Fate arrivare Henry fino al pianoforte e fategli mettere una moneta sulla tazza che è sul pianoforte;il pianista ringrazierà e comincerà a suonare una nenia.
Il marconista dello Zeppelin,sentendo



Secondo piano



Terzo piano

PRIMO PIANO

A - STANZA CON CAMINO + PASSAGGIO SEGRETO USCITA
B - STANZA VUOTA
C - SGABUZZINO CON DIVISE
D - HALL CENTRALE
E - SCALA PER SECONDO PIANO
F - SECOMDA PARTE PRIMO PIANO

PRIMO PIANO B

A - SALA CON L'ARAZZO (TAPESTRY)
B - STANZA VUOTA (CON D)
C - STANZA VUOTA
D - STANZA VUOTA (CON B)
E - STANZA VUOTA
F - STANZA VUOTA (CON G)
G - CUCINA + STANZA (CON F)
H - SOLDATO TEDESCO UBRIACO
I - PRIMA PARTE PRIMO PIANO

SECONDO PIANO

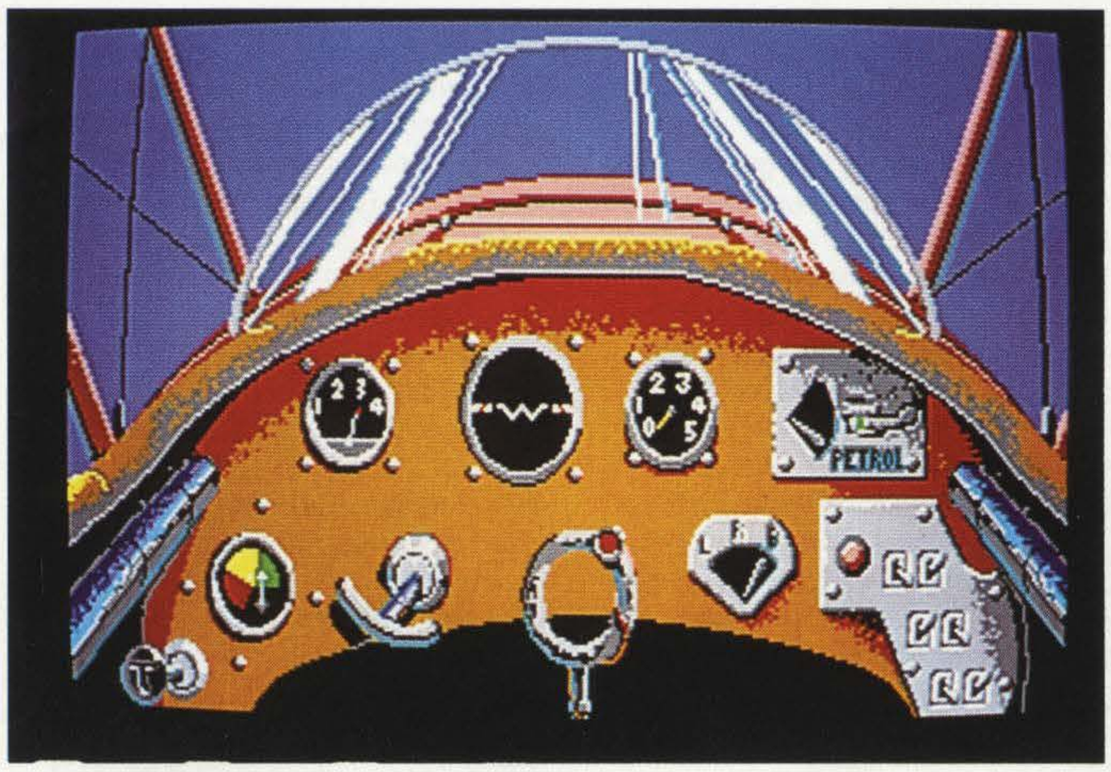
A - CENTRALE ELETTRICA
B - STANZA CHIUSA VUOTA
C - STANZA CON SOLDATO
D - STANZA VUOTA (CON COLLEGAMENTO CON G)
E - STANZA VUOTA
F - STANZA CON SOLDATO
G - STANZA VUOTA (CON COLLEGAMENTO CON H)
H - STANZA VUOTA
I - STANZA VUOTA CON COLLEGAMENTO STANZA SOLDATO
L - STANZA CON QUADRI E CASSAFORTE (DIETRO LA GIOCONDA)
M - STANZA CON QUADRO
N - STANZA VUOTA
O - STANZA VUOTA CON PASSAGGIO STANZA SOLDATO
P - STANZA VUOTA
Q - FORZIERE CON SOLDI E CHIAVE PER SGABUZZINO UNIFORMI
R - PRONTO SOCCORSO
S - STANZA VUOTA
T - SCALA PER TERZO PIANO

TERZO PIANO

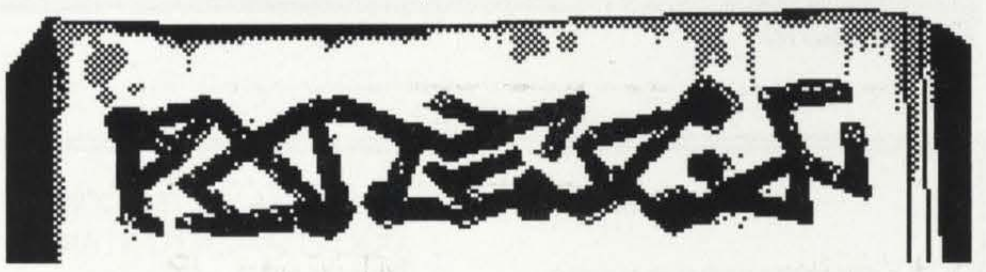
A - STANZA CON ARMADIO E 75 MARCHI
B - STANZA VUOTA
C - STANZA CON HENRY JONES
D - STANZA DEL COLONNELLO CON CANE E SCHEDARIO (TROFEO)
E - STANZA CON QUADRO
F - STANZA VUOTA
G - STANZA CON DIVANO E CHIAVE PER C
H - STANZA VUOTA
I - STANZA VUOTA
L - STANZA VUOTA
M - STANZA VUOTA
N - SCALE PER IL SECONDO PIANO

la musica,lascerà la sua postazione.Lasciate ascoltare la musica al nazi e riattivate Indy.
Entrate nella stanza lasciata libera dal marconista e prendete la grossa chiave che sta nell'armadietto a destra della radio. Inserite la chiave nel foro e giratela. Dal soffitto scenderà una scala che vi porterà all'interno dello Zeppelin.Ora dovrete essere veloci per evitare le guardie e per raggiungere al più presto il biplano ancorato al dirigibile.
Per raggiungere il biplano dovrete districarvi per salire fino al terzo piano di piattaforme all'interno dello Zeppelin e poi scendere per la rampa di scale che comincia dal terzo piano sulla destra.
2)salite sul biplano parcheggiato sulla pista e posizionate tutte le levette e i pulsanti come è mostrato nella schermata che VG&CW vi regala.Il pulsante rosso è l'accensione del motore. La differenza tra le due scelte non sarà notata subito perchè entrambe portano il biplano in volo a duellare con i caccia nazisti(se riuscirete ad abbatterne un buon numero atterrerete nelle vicinanze di Iskenderun;altrimenti sarete abbattuti nel bel mezzo della Germania) che cercherà no di porre fine alla vostra fuga.
Se ciò accadrà atterrerete in aperta campagna tedesca e dovrete attraversare tutta la germania fino al confine austriaco superando 5 dico ben 5 posti di blocco.Se avrete optato per il biplano senza salire sul dirigibile,i soldi dei biglietti che avrete risparmiato vi permetteranno di passare alcuni posti di blocco corrompendo le guardie(per la precisione la prima e la terza guardia possono essere corrotte con 50 marchi).Per corrompere una guardia dovete agire in questo modo:alla richiesta dell'autorizzazione per passare il blocco rispondete che le uniche carte che possedete sono dei marchi tedeschi,la guardia vi risponderà che pochi marchi non servono ma molti sì.Ora offrite i 50 marchi tedeschi e la sbarra si alzerà.Per superare le altre guardie non vi resta che usare i vostri pugni.
Superati i posti di blocco e raggiunto il confine con l'Austria riuscirete ad arrivare ad Iskenderun.
-Iskenderun-
Entrate nel tempio dove è custodito il Santo Graal.Qui troverete ad aspettarvi Elsa in compagnia di Donovan;quest'ultimo per convincervi a recuperare il Sacro Graal per lui,sparerà a vostro padre Henry ferendolo.Solo i poteri curativi del Graal potranno guarire Henry quindi non aspettate un attimo di più e affrontate le tre prove che vi porteranno al Santo Graal.
La prima prova è quella dell'uomo penitente che davanti al Signore si inginocchia.Per poter superare questa prova clikkate sulla seconda roccia che vedete nella caverna e poi nel centro in basso della schermata successiva.
La seconda prova è la parola di Dio.In questa prova dovete camminare sulle caselle che recano incisa una lettera che compone il nome di Dio espresso in molte lingue (ad esempio se in latino Dio si scrive Iehova,voi dovrete saltare solo sulle A,o sulle H oppure sulle E ecc.ecc. capito?)
La terza prova e quella del salto dalla testa del leone.
Basterà non spostare Indy e farlo camminare nel vuoto direttamente verso la caverna del crociato.
-Caverna del crociato-
Il crociato vi permetterà di scegliere il Santo Graal ricordatevi delle umili origini di Gesù e prendete quello in legno di ulivo.
Per essere sicuri della scelta provate a bere voi stessi dal Santo Graal.Se la scelta è esatta potrete risanare Henry altrimenti.......
Dopo aver guarito Henry il Graal sarà preso da Elsa che nel tentativo di rubarlo oltrepasserà il sacro sigillo,che è il limite entro il quale il Graal può esistere.Così facendo Elsa scatenerà le forze che proteggono il Santo Graal che scateneranno un terremoto.
Elsa sarà inghiottita da una voragine nella quale resterà in bilico il Graal.Guardate dentro la voragine e con la frusta recuperate il graal.
Ora la ricerca di vostro padre Henry si è conclusa e voi riconsegnerete il Sacro Graal al crociato che ne è il custode eterno.
ITE ADVENTRA EST!

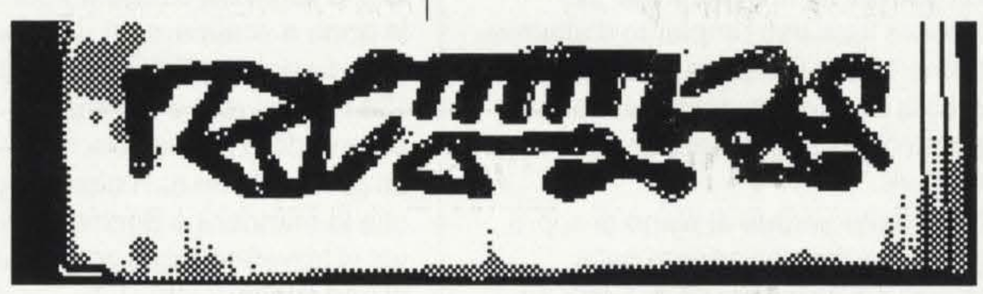
MIRKO



PRIMO PIANO



SECON-DO PIANO



ERRATA CORRIGE DELLA SOLUZIONE DI TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS

LA CORREZIONE INIZIA IN THE NOOSE DA ***"ORA CHE AVETE TUTTI E CINQUE I TESCHI POTETE PORTARLI AL....."*** E FINISCE A ***"....VECCHIO ZORQ"***

AL PROTOZORQ DI GUARDIA CHE VI DARA' L'UOVO NERO CHE ALTRO NON E' SE NON LA VOSTRA CONDANNA A MORTE. E' PROPRIO COSI' SE CONSEGNERETE I CINQUE TESCHI AVRETE SUPERATO LE PROVE CHE I PROTOZORQ CONSIDERANO DI PURIFICAZIONE E ORA CHE SIETE PURI SARETE SACRIFICATI AL LORO DIO. MA SE VOI SIETE PIU' FURBI..., NON ANDATE ALLA RICERCA DEI CINQUE TESCHI MA USATE GLI OGGETTI CHE AVETE A DISPOSIZIONE PER ABARATTARLI CON ALTRI APSIRANTI COME VOI FINO A CHE NON ENTRERETE IN POSSESSO DELLA LANTERNA CHE E' L'OGGETTO CHIAVE. SE UN ASPIRANTE NON VUOLE SCAMBIARE NESSUN OGGETTO CERCATE DI CONVINCERLO CON LE BUONE MANIERE (DATEGLIENE DI SANTA RAGIONE E PRENDETE CIO' CHE POSSIEDE). IN POSSESSO DELLA LANTERNA ANDATE NELLA STANZA "THE NOOSE", SALITE SULLA PIATTAFORMA E TIRATE LA LEVA. FATE ATTENZIONE ALL'OCCHIO CHE E' COMPARSO SOTTO LA LEVA. PREMETE L'OCCHIO ED ENTRATE NELLA PORTA SEGRETA CHE SI E ' APERTA. CAMMINATE NELLE CAVERNE FINO A RAGGIUNGERE IL VECCHIO CHE STA SEDUTO. FATEVI RICONSOCERE PARLANDO E DICENDO IL VERO. ORA E' IL MOMENTO DI USARE I POTERI PARANORMALI. FATE UNO SCAN DELLA CAVERNA E SCOPRIRETE CHE IL VECCHIO STA SEDUTO PROPRIO SU UN SARCOFAGO. APRITEE IL SARCOFAGO E PRENDETE IL FAGIOLO E LA FIASCA CHE SONO CONTENUTI NELLA TOMBA. IMBOCCATE LA CAVERNA DI SINISTRA E PASSATE ATTRAVERSO LA PORTA CHE TROVERETE ALLA FINE DELLA CAVERNA. VI TROVERETE NEL REFECTORY DOVE RECUPERERETE UN COLTELLO MOLTO UTILE PER FINIRE L'AVVENTURA. USCITE DAL REFETTORIO E ANDATE DIRETTAMENTE NELLA CAMERA DOVE SI SVOLGONO I SACRIFICI UMANI AL DIO DEI PROTOZORQ: PLACATING THE POWERS. (QUESTA SAREBBE STATA LA VOSTRA FINE SE AVESTE CONSEGNATO I TESCHI). ORA UCCIDETE LA SCAERDOTEESSA E ANCHE SAURA. DOPO ESSERVI ACCORTI DI AVER UCCISO LA VOSTRA FIDANZATA CHE SI CHIAMA SCI-FI RIPARATE AL DANNO DANDOLE DA MANGIARE IL FAGIOLO CHE AVETE TROVATO NELLA TOMBA. LA POVERINA RESUSCITERA' MA SARA' SOTTO L'EFFETTO DELL'INFLUENZA PROTOZORQ E STENTERA' A RICONOSCERVI. FATELE UN BEL LAVAGGIO DEL CERVELLO (BRAINWARP) E FATELE BERE IL CONTENUTO DELLA FIASCA. FATE UNO SCAN DELLA STANZA ED INDIVIDUATA LA LEVA CHE APRE L'ALTARE TIRATELA PER APRIRLO. ORA RITORNATE NEL REFECTORY, USATE I POTERI PSI PER TRASFORMARVI IN MOSCA E PASSATE DALLA PORTA SEGRETA SOPRA IL CAMINO IN ALTO A SINISTRA. RIPERCORRETE LE CAVERNE FINO A RITORNARE NELLA STANZA THE NOOSE, USCITE DALLA STANZA E RAGGIUNGETE LA MASTER'S ORBIT NELLA QUALE NOTERETE CON SORPRESA CHE NON C'E' PIU' ANIMA VIVA. APRITE LA PORTA DELLA STANZA CHIAMATA "MASTER'S EYE", ENTRATE E UCCIDETE IL MASTER OF THE ORDEALS. PERQUISENDO IL CORPO DEL MASTER TROVERETE UN FISCHIETTO CHE VI PERMETTERA', SE LO SOFFIATE, DI APRIRE UNA NICCHIA SEGRETA. GUARDATE NELLA NICCHIA E PRENDETE L'UOVO NERO. USCITE DALLA STANZA E RAGGIUNGETE IL PASSAGGIO CHE PORTA AL CONCOURSE. NON ENTRATE NELLA STANZA DEL CONCOURSE MA ENTRATE NELLA PORTA DI SINISTRA. APRITE IL CHIAVISTELLO (BOLT) E PASATE ATTRAVERSO LA PORTA A SBARRE. ORA VI TROVATE IN ACQUA NELLA TANA DI DEILOS CHE NON ESITERA' UN ATTIMO A MANGIARVI. NIENTE PAURA, TRAMUTATEVI IN MOSCHE E VOLATE NEL TUNNEL IN ALTO A DESTRA, SALITE ANCORA PER ARRIVARE ALLA STANZA DEI SACRIFICI (PLACATING THE POWERS). USCITE DALLA STANZA E RAGGIUNGETE LA CAMERA THRESOLD OF THE TRUTH, UCCIDETE LA SACERDOTESSA E METTETE L'UOVO NELLA BOCCA APERTA DELL'IDOLO; LE SBARRE SI ALZERANNO E POTRETE ENTRARE NELLA STANZA DEL LEGGIO (LECTERN). QUI IN ALTO A SINISTRA TROVERETE UNA STATUINA CHE POTRETE PRENDERE SOLO CON LA PSICOCINESI GRAZIE AGLI PSI POWERS. ANDATE NALLA CAMERA DI SAURA E METTETE LA STATUINA NELLA NICCHIA ACCANTO ALL'ALTRA STATUETTA. ORA SI E' APERTO UN PASSGGIO SEGRETO; METTETE LA SCIMMIA NEL PASSAGGIO E ANDATE NELLA STANZA PRESEENCE OF GOD, CONTATE LE STELLE FINO A QUANDO LA SCIMMIA NON TIRERà LA LEVA CHE FA APRIRE LA PARETE DAVANTI A VOI. ENTRATE NELLA STANZA BIRTH OF DIVINE RACEE CHE ERA NASCOSTA DALLA PARETE. TIRATE LA LEVA IN ALTO A SINISTRA PER CHIUDERE LA PARETE MOBILE. ESAMINATE LE SCALE E APPARIRANNO DUE BRUTTI CEFFI. CON L'AIUTO DEI PSI POWERS (EXTREME VIOLENCE) UCCIDETE IL PIU' GIOVANE CON IL QRUIICH IN SPALLA. IL VECCHIO VISTA LA MALPARATA PRENDER' SCI-FI IN OSTAGGIO E CERCHERA' LA FUGA ATTRAVERSO LA SCALA. SEMPRE CON L'AIUTO DEGLI PSI POWER FATE IL LAVAGGIO DEL CERVELLO (BRAINWARP) AL VECCHIO ZORQ.

Consigli, trucchi e strategie

NEW ZEALAND STORY (Ocean, per Amiga e Atari ST - questi trucchi arrivano da Flavio e Daniele Berti di Rimini: ciao ragazzi!!!)
Livello 1.1: a fine livello, a destra della gabbietta, si trovano tre lunghe piattaforme. Salite su quella più in alto e spingetevi verso sinistra il più possibile senza cadere: Continuate a sparare fintantochè non apparirà un simboleetto di Warp (trasporto) che vi porterà al livello 1.4. - Livello 1.2: salite due delle piattaforme all'inizio del livello, quindi spostatevi all'estrema sinistra e continuate a sparare. Il Warp che apparirà vi trasporterà in un punto particolare dello stesso livello (è un pochino difficile eentrare nel warp). Livello 1.3: all'inizio andate il più in alto possibile, prendete un palloncino e tornate giù mantenendovi tutti a destra. In prossimità del fondo schermo continuate a sparare per far apparire il Warp per il livello 2.1 - Livello 1.4: utilizzate il warp dell'1.1. All'inizio portatevi in alto fino a trovare le lettere N e D. Sparando su questa piattaforma troveremo il warp per il livello 2.4 - Livello 2.1: prendete un palloncino in prossimità della fine livello invece di aprire la gabbietta. Girate intorno a quest'ultima, mollate il pallone e portatevi in alto verso i quadratini all''estrema destra. Troverete due fruttini verdi e continuando a sparare in quest'area troverete il warp per il livello 3.4 - Livello 2.2: all'inizio portatevi normalmente vicino all'estremita destra dove si trovano palloncini e orsetti. Vicino all'angoletto c'è un warp che vi porta alla fine dello stesso livello (sparate sempre per scorprirlo). Livello 2.3: andate verso l'alto e mantenetvi a destra fintantochè raggiungerete l'acqua. Al termine di questa c'è un luogo con tre lance sul fondo. Avvicinatevi e continuate a sparare per entrare nel warp che condurrà a fine livello. Livello 4.1: vicino alla fine del livello c'è un passaggio con molte caverne con una lettera dentro ognuna. Sopra alle caverne troverete, sparando, il warp per il livello 4.2 - Livello 4.4: proprio alla fine sparate sotto alla gabbia per far apparire il warp al livello 5.1.

BATMAN (Ocean, per CBM64/128 versione su cassetta)
Giocate normalmente fino alla seconda fase, quella con la batmobile. Perdete tutte le vite e quando il programma vi dice di riavvolgere il nastro e ricaricare non fatelo! Premete semplicemente lo Start del registratore per caricare l'ultima porzione di gioco con vite infinite. Potete anche ricaricare il livello della Batmobile ottenendo sempre infiniti Bruce Wayne.

ROBOCOP (Ocean, per Amiga): mettete il gioco in pausa e digitate BEST KEPT SECRET (compresi gli spazi) per ricominciare con vite infinite.

VOYAGER (Ocean, per AtariST) quando il gioco si è caricato ed è in esecuzione la musica premete il fire del joystick. Sulla schermata di opzioni (quella con quella specie di radar) digitate WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL (compresi gli spazi); apparirà un nuovo menu con tutti i cheat mode che volete (da attivare con F1 e F2). Premendo Enter attiverete un editor per gli sprite, gestito dai tasti cursore, da "4" e "7" e dal tasto HELP.

INDIANA JONES (Lucasfilm, per CBM64/128)
Premete contemporaneamente F, I, S e H per attivare il cheat mode; premete quindi i tasti dall'uno al quattro per giocare il livello desiderato corrispondente.

Economic News

VENDONO

LA DERBY SOCIETA'
EDITRICE VENDE
STAMPANTE LASER XEROX
4045 CON 2.0 Mb DI
MEMORIA - USATA POCO -
INTERFACCIA PARALLELA E
RS232 - CONTENENTE
ANCHE APPARACCHIATURA
PER FOTOCOPIE -
ACCESSORI D'USO - AL
PREZZO DI LIT. 4.000.000

ESPANSIONE DI MEMORIA
A501 PER AMIGA 500 (COME
NUOVA) AL MIGLIOR
OFFERENTE
NAZZARENO GORNI
VIA ROMA,8
26034 PIADENA (CR)
TEL.0375/98745

AMSTRAD PC1640
CLAUDIO DOZIO
VIA S.FERMO,60
22020 PARE'(COMO)
TEL.O31/440371

CBM 128 + REGISTRATORE +
MODEM 300/1200 CON
SOFTWARE DI GESTIONE A
LIT.400.000
ADEIMO BORDONI
P.ZZA CAPUZI,24
62039 VISSO (MC)
TEL.0737/9254

CBM64+MONITOR
1802+JOYSTICK+400 GIOCHI
LIT.950.000
IN OMAGGIO COPRITASTIERA
FROSIO PIETRO
VIA F.LLI CERVI,13/A
20060 BALBIANO (MILANO)
02/9818631

OLIVETTI PC1-2Fb 3.S" +
MONITOR COLORI +
JOYSTICK A LIT.1.400.000
TRATTABILI. INOLTRE DRIVE
ESTERNO 5.25" + MAUSE A
LIT.435.000 NON TRATTABILI
FDS.L5" IN GAANZIA.
LUCA PIERANTOZZI
VIA G. FERRARIS,4
05100 TERNI
TEL.451259

CARTUCCE COMMODORE
VIC 20 A PREZZI OTTIMI +
ENCICLOPEDIA VIDEOBASIC
PER VIC 20
NASUELLI SIMONE
VIA POZZOBONELLI,7
20017 RHO (MI)

PER PASSAGGIO A SISTEMA
SUPERIORE VENDO CIRCA
1500 PROGRAMMI AMIGA
FEDERICA FORNELLI
RES. LE BETULLE 315
12051 ALBA (CN)
TEL.0173/280389

N.200 DISCHETTI VERGINI 3
1/2 BULIK A LIT.300.000
COMPRESE SPESE DI
SPEDIZIONE
SILVANO BOMPIERI
SDA DEI COLLI,60
46040 MONZAMBANO (MN)
TEL.0376/800772

Cerco Contatti Amiga

COTTOGNI GIANNI
VIA STRAMBINO,23
10010 CARRONE (TO)
TEL.0125/712311

MTGF GROUP
VIA S. LORENZO 25
05039 STRONCONE (TR)
TEL.0744/60504

PIROMALLI FRANCESCO
VIA RE DI PUGLIA,14
89013 GIOIA TAURO (RC)
TEL.0966/52637

OMAR FERRO
VIA FONDAMENTA MANIN,6
30141 MURANO (VE)

SIMONE PRATOLINI
VIA DEI ROSSI,74
50018 SCANDICCI (FI)
TEL.055/256561

Cerco Contatti Atari ST

PAOLO GUGLIELMINO
VIALE VILLINI ROLLINO,17
SESTRI PONENTE (GE)
TEL.010/677278


STRIDER™
GOLD MEDAL AWARD
86% THE One
AA RAVE!
CLASSIC
ST FORMAT GOLD
machine
TOP SCORE
AMIGA FORMAT GOLD
ACE RATED 900+
C U SCREEN STAR
C+VG HIT!
CAPCOM™
INCREDIBILE!
U.S. GOLD®
LEADER
DISTRIBUZIONE
AMIGA L. 18.000